



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2013

**ELIÉZER NOGUEIRA
DO NASCIMENTO
JUNIOR**

**AS “FOLHAS VELHAS” DA FÁBRICA DA
VISTA ALEGRE: EXPERIMENTANDO O ACASO**



**ELIÉZER NOGUEIRA
DO NASCIMENTO
JUNIOR**

**AS “FOLHAS VELHAS” DA FÁBRICA DA
VISTA ALEGRE: EXPERIMENTANDO O ACASO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design, realizada sob a orientação científica do Doutor Rui Miguel Ferreira Roda, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte e sob a co-orientação da Mestre Cláudia Regina da Silva Gaspar de Melo Albino, Assistente Convidada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

a meus pais, não por acaso

o júri

Presidente **Professor Doutor Álvaro José Barbosa de Sousa**
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Arguente **Professora Doutora Maria Inês de Castro Martins Secca Ruivo**
professora auxiliar da Universidade de Évora

Orientador **Professor Doutor Rui Miguel Ferreira Roda**
professor auxiliar convidado da Universidade de Aveiro

agradecimentos

A minha família, pela oportunidade de viver essa experiência.

A meus orientadores, Rui Roda e Cláudia Albino, que através do estímulo e da confiança depositadas em mim, não pouparam esforços para que o projeto pudesse tornar-se real. A eles presto minha sincera gratidão e altíssima admiração. Além de orientadores, foram companheiros junto com os quais tive liberdade de compartilhar meus anseios investigativos de início da pesquisa e foram peças-chave para a concretização, através desta dissertação, de minhas experiências no mestrado.

À Gabriela Benedeti e à Fernanda Massotti, cuja amizade guiou-me às *Folhas Velhas*.

À Kristiina Kullus, pela conversa-catálise deste projeto.

À Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre por abrir suas portas a minha pesquisa, dando-me total apoio e suporte necessários, através da residência em design IDPool Vista Alegre, e por ser a responsável pela existência das *Folhas Velhas*.

À Isabel Abreu, pela essencial oportunidade oferecida a mim de integrar a residência. Sua confiança e seu apoio foram essenciais para que o projeto pudesse tornar-se realidade.

À Sandra Ferreira e a Richard Williams, *designers* da fábrica, pelas proveitosas conversas e pelos generosos conselhos.

A David Marques de Oliveira, designer externo da fábrica, pelas trocas de experiências de projeto, pela sintonia e pelas sinceras palavras de incentivo.

Aos funcionários da fábrica sempre tão acessíveis e honrados em poder colaborar com meu projeto. Pela partilha do cotidiano, bons dias e sorrisos, eles fizeram com que minha experiência pela fábrica fosse inesquecível. Agradeço a assídua colaboração e transmissão de conhecimentos desses profissionais.

À Lília e à Carmina, mestres de estampagem, por transmitirem-me, pacientemente, seu meticuloso ofício, pela cumplicidade e pelas inúmeras alegrias compartilhadas.

A meus companheiros do IDPool, pelas enriquecedoras trocas de ideias sobre Design e pelo contato e aprendizado de tantas culturas diferentes.

A Wellington Jr, por tudo.

A meus amigos em Fortaleza, pelo caminho, pela torcida e pela saudade.

Por fim, aos amigos que cultivei em Aveiro. Tantas alegrias e tanto aprendizado. Tanto orgulho que sinto de tê-los comigo.

A todos, meu muito, muito obrigado!

palavras-chave

Experiência, Palimpsesto, Artefato, Vista Alegre, Folhas Velhas

resumo

O projeto investiga os processos de construção das “Folhas Velhas”, os papéis reciclados de decalque da seção de serigrafia da Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Através da revisão bibliográfica, insere-se as “Folhas Velhas” no campo de imagens contemporâneas e faz-se uma abordagem aos conceitos de experiência, palimpsesto, Design e artefato que reflete a postura exercida durante a experiência do projeto. Desenvolve-se uma metodologia de interação com o acaso no que concerne à análise visual e à experimentação com as Folhas Velhas. Realiza-se uma série de peças experimentais e exclusivas que são os estandartes da prática realizada na fábrica e das discussões teóricas empreendidas.

keyw ords

Experience, Palimpsest, Artifact, Vista Alegre, Folhas Velhas

abstract

The project investigates the processes of building "Folhas Velhas", the recycled decal paper from the screen printing section of the Vista Alegre Porcelain Factory. Through the literature review, it inserts the "Folhas Velhas" in the field of contemporary images, and it is an approach to the concepts of experience, palimpsest, Design and artifact that reflects the position applied during the project experience. It develops a methodology for interaction with the chance with regard to their visual analysis and experimentation of "Folhas Velhas". Makes a series of experimental and unique parts that are the standards of the practice carried out in the factory and of the theoretical discussions taken.

índice

| | |
|--|-----|
| 1_INTRODUÇÃO AO TEMA | 15 |
| Motivação..... | 17 |
| Objetivos..... | 20 |
| Metodologia | 21 |
| Estrutura da dissertação..... | 24 |
| 2_CORPO TEÓRICO | 27 |
| Fundamentando em teoria..... | 28 |
| Considerações em torno das Folhas Velhas, combinações casuais | 28 |
| Experiência | 30 |
| O palimpsesto das Folhas Velhas | 33 |
| Narrando História: A Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre, Nascimento e Legado | 41 |
| O papel do Design no desenvolvimento da produção industrial | 50 |
| A linguagem no Design: caminho para a significação dos artefatos | 56 |
| O Design como transformador: a recriação do novo | 62 |
| O erro como agente do projeto em Design | 64 |
| 3_CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO NA VISTA ALEGRE | 65 |
| A residência em design IDPool Vista Alegre | 66 |
| Produzindo uma peça em porcelana..... | 68 |
| Produzindo decalques | 80 |
| Construindo as <i>Folhas Velhas</i> | 87 |
| 4_PRÁTICA DO PROJETO..... | 95 |
| Pesquisando em <i>Folhas Velhas</i> | 96 |
| Considerações a respeito de minha atuação enquanto designer no campo de pesquisa | 96 |
| Apresentação dos trabalhos desenvolvidos..... | 100 |
| Notebooks | 101 |
| Coleção “Folhas Velhas, Por Acaso” | 111 |
| Abordagem prática | 112 |
| Preparação do material para gravação em porcelana | 112 |
| A estampagem e o artesanato | 115 |
| A queima e o acaso..... | 119 |
| 5_CONCLUSÃO..... | 159 |
| 6_BIBLIOGRAFIA | 167 |
| 7_ANEXOS..... | 173 |

lista de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Reprodução de exemplar de <i>Folha Velha</i> . | 16 |
| Figura 2 - Palimpsesto de Arquimedes. | 33 |
| Figura 3 - Reencadernação do Palimpsesto de Arquimedes. | 34 |
| Figura 4 - Quebra-cabeça <i>Stomachion</i> . | 34 |
| Figura 5 - Exemplo de maculatura. | 36 |
| Figura 6 – Robert Rauschenberg. <i>Accident</i> . 1963. | 36 |
| Figura 7 - Robert Rauschenberg. <i>Breakthrough II</i> . 1965., | 37 |
| Figura 8 – Kurt Schwitters & Theo van Doesburg. <i>Kleine Dada Soirée</i> . 1992. | 37 |
| Figura 9 - Theo van Doesburg. <i>Kleine Dada Soirée</i> . 1922. | 37 |
| Figura 10 - Robert Rauschenberg. <i>Persimmon</i> . 1964. | 38 |
| Figura 11 - Peter Paul Rubens. <i>Venus in front of the mirror</i> . 1614-1615. | 39 |
| Figura 12 – Detalhes de <i>Folhas Velhas</i> . | 40 |
| Figura 13 – Fotografia do detalhe da Escultura "Fundador e sua Mulher". | 41 |
| Figura 15 - Vinagreira. Vidro. | 42 |
| Figura 16 - Caixa para Relógio. Pó de pedra. | 42 |
| Figura 14 - Reprodução do Frontispício da Provisão Régia de 1824. | 42 |
| Figura 17 - Chávena e pires. Porcelana de pasta mole. | 43 |
| Figura 18 – Fotografia de Chávena. Porcelana. | 43 |
| Figura 19 - Jean-Honoré Fragonard. <i>Les Hasards Heureux de l'Escarpolette</i> . | 44 |
| Figura 20 - Serviço de café. Porcelana de Pasta Mole. | 45 |
| Figura 21 – Fotografia de Pratos. Porcelana. | 45 |
| Figura 22 – Marca Vista Alegre Atlantis. | |
| Figuras 23 – Cadeira Thonet No. 4 Café Daum | 54 |
| Figura 24 – Cadeira Thonet No. 100 La Verna | 54 |
| Figura 25 – Cadeira Thonet No. 14 Vienna | 54 |
| Figura 26 - William Morris. <i>Windrush</i> , 1883-4. | 55 |
| Figura 27 - Turma de residentes do IDPool no Palácio da Quinta da Vista Alegre, Ílhavo. | 66 |
| Figura 28 – Coleção <i>Tableware</i> Transatlântica. | 67 |
| Figura 29 - Coleção infantil Bairro das Flores. Sopeiras. | 67 |
| Figura 30 - Coleção parcial de <i>tableware</i> Tobacco Leaf | 68 |
| Figura 31 - Modelo A: tampa, corpo, asas e pega | 69 |
| Figura 32 – Madre: tampa, corpo, asas e pega. | 70 |
| Figura 33 – Moldes: tampa, corpo, asas e pega. | 70 |

| | |
|--|----|
| Figura 34 - Encaixes no corpo dos moldes. | 71 |
| Figura 35 - Colagem das asas e pega e acabamento em pasta crua. | 71 |
| Figura 36 - Pote Fu Dog em branco. Fonte: o autor. | 72 |
| Figura 37 - Decalques em "grande fogo" para corpo e tampa. Laca amarela. | 74 |
| Figura 38 - Peça após queima em "grande fogo". | 74 |
| Figura 39 - Decalques <i>in-glaze</i> . Laca transparente. | 75 |
| Figura 40 - Decalques após imersão. | 75 |
| Figura 41 - Aplicação do decalque sobre a tampa. | 76 |
| Figura 42 - Aplicação do decalque sobre o corpo do pote. | 76 |
| Figura 43 - Peça após queima <i>in-glaze</i> | 77 |
| Figura 44 - Gabarito para pintura à mão da pega e das asas. | 77 |
| Figura 45 - Pintura à mão em ouro. | 78 |
| Figura 46 - Filagem a ouro. | 78 |
| Figura 47 - Peça antes da fornada para gravação do ouro. | 79 |
| Figura 48 - Resultado final do processo de produção do Pote Fu Dog. | 79 |
| Figura 49 - Detalhes e marca gravada na base da peça. | 79 |
| Figura 50 - Tensionamento de tela serigráfica. | 80 |
| Figura 51 - Exemplar de fotolito (Decoração: Margão). | 80 |
| Figura 52 - Revelação fotossensível. | 80 |
| Figura 53 - Lavagem de telas para retirar resíduos provenientes da revelação. | 80 |
| Figura 54 - Resmas de papel de decalque. | 81 |
| Figura 55 - Resmas fechadas de papel de decalque com a indicação de origem. | 81 |
| Figura 56 - Decoração a ser impressa pela máquina serigráfica. | 82 |
| Figura 57 - Exemplar de folha nova, 55cmx75cm. | 82 |
| Figura 58 - Detalhe de "folha nova". | 83 |
| Figura 59 - Folha de decalques com aplicação de laca amarela. | 84 |
| Figura 60 - Setor de Escolha. | 84 |
| Figura 61 - Papel esmurrado. | 85 |
| Figura 62 - Decoração descentrada. | 85 |
| Figura 63 - Marcação de corte. Fonte: o autor. | 86 |
| Figura 64 - Folha de corte sobre folha de decalques. | 86 |
| Figura 65 - Folha com as coordenadas de corte. | 86 |
| Figura 66 - Máquina de corte com câmera. | 86 |
| Figura 67 - Máquina de lacre. | 86 |
| Figura 68 - Decalques agrupados com data de fabricação. | 86 |
| Figura 69 - Solvente químico serigráfico. | 88 |
| Figura 70 - Estante das <i>Folhas Velhas</i> | 88 |

| | |
|---|-----|
| Figura 71 - <i>Folhas Velhas</i> em secagem junto às “folhas novas” | 89 |
| Figura 72 - Reprodução de <i>Folha Velha</i> com dois lados impressos..... | 90 |
| Figura 73 - Detalhe de <i>Folha Velha</i> posta sobre mesa de luz..... | 91 |
| Figura 74 - <i>Folhas Velhas</i> descartadas..... | 91 |
| Figura 75 - <i>Folhas Velhas</i> como proteção nos carrinhos de transporte das “folhas novas” | 92 |
| Figura 76 - <i>Folha Velha</i> usada para receber o excedente de laca presente na tela..... | 92 |
| Figura 77 – Reproduções de <i>Folhas Velhas</i> | 93 |
| Figura 78 - Análise das <i>Folhas Velhas</i> durante a seleção de material para a realização dos trabalhos práticos.. | 97 |
| Figura 79 - Diário das <i>Folhas Velhas</i> | 100 |
| Figura 80 – Proposta de jaqueta em <i>Folha Velha</i> para notebook (frente)..... | 102 |
| Figura 81 - Proposta de jaqueta em <i>Folha Velha</i> para notebook (verso). | 102 |
| Figura 82 - Etiqueta adesiva com descrição e numeração | 102 |
| Figura 83 - Simulação de isolamento da tinta através de emplastificação..... | 102 |
| Figura 84 - Desmontagem da jaqueta que seria feita com metade de uma <i>Folha Velha</i> . Fonte: o autor..... | 103 |
| Figura 85 – Protótipos de jaqueta. | 103 |
| Figuras 86 e 87 - Propostas para capa fixa, reprodução digital de segmentos de <i>Folhas Velhas</i> | 104 |
| Figuras 88 e 89 - Propostas para capa fixa, mosaico digital de segmentos de <i>Folhas Velhas</i> | 105 |
| Figura 90 - Propostas para blocos de notas com edição digital de segmentos de <i>Folhas Velhas</i> | 106 |
| Figuras 91 e 92 – Propostas para blocos de notas reproduções digitais de segmentos de <i>Folhas Velhas</i> | 106 |
| Figura 93 – Capa e contracapa do notebook “Travessia” | 107 |
| Figura 94 – Maquete da capa e contracapa do notebook “Travessia”. | 108 |
| Figura 95 - Maquete das contraguardas do notebook “Travessia”, sentido capa-contracapa..... | 108 |
| Figura 96 - Capa e contracapa do notebook “Janelas de Vista Alegre”..... | 109 |
| Figura 97 - Contraguarda (início) do notebook “Janelas de Vista Alegre”. | 110 |
| Figura 98 - Contraguarda (fim) do notebook “Janelas de Vista Alegre” | 110 |
| Figura 99 – Assinatura..... | 111 |
| Figura 100 - Lista de investigação das tipologias de decoração presentes em <i>Folhas Velhas</i> | 112 |
| Figura 101 - <i>Folha Velha</i> Nº 6 com aplicação de laca. | 113 |
| Figura 102 - Contêiner de “peças em branco” rejeitadas pelo controle de qualidade..... | 114 |
| Figura 103 - Peças do serviço de chá Glamour da Vista Alegre. Porcelana com filagem e pintura a ouro. | 114 |
| Figura 104 - Reprodução de duas <i>Folhas Velhas</i> idênticas. | 115 |
| Figura 105 - Ferramentas auxiliares de aplicação e acabamento de estampagem..... | 116 |
| Figura 106 - Porcelanas e recortes de decalques de <i>Folhas Velhas</i> imersos em água morna..... | 117 |
| Figura 107 – Peças estampadas do serviço de chá da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso” | 117 |
| Figura 108 - Ato de estampagem do bule do serviço de chá “Folhas Velhas, Por Acaso” | 117 |
| Figura 109 – Detalhe interno da estampagem de uma chávena do serviço de chá da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso” | 118 |

| | |
|---|------|
| Figura 110 – Peças estampadas prontas para irem ao forno <i>in-glaze</i> | 118 |
| Figura 111 – Detalhe de pires estampado do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso"..... | 118 |
| Figura 112 – Estampagem de chávena e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso".. | 118 |
| Figura 113 - Chávenas e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". | 121 |
| Figura 114 - Chávenas e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" | 122 |
| Figura 115 – Açucareiro e bule do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". | 122 |
| Figura 116 – Detalhe interno das chávenas do serviço de chá da coleção Detalhe "Folhas Velhas, Por Acaso". | 123 |
| Figura 117 - Comparação de pires e chávena da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" antes e depois da queima. | 123 |
| Figura 118 - Peças "Destinated" veiculadas em artigo na revista Milk de Hong Kong, sobre a exposição AUTHENTIC, Mobile Museum Nº 7 | 1265 |
| Figura 119 - Peças "Destinated" expostas no Mobile Museum Hong Kong Exhibition por Fabrica | 1256 |
| Figura 120 - Acompanhamento do processo de criação de uma caneca da coleção "Por Acaso, Folhas Velhas" | 1287 |
| Figura 121 - Comparação das etapas de estampagem e queima | 1297 |
| Figura 122 - Canecas da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" exibidas na exposição Design ³ | 1278 |
| Figura 123 - Cinzeiros da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" exibidas na exposição Design ³ | 1279 |
| Figura 124 - Detalhe das placas do puzzle..... | 130 |
| Figura 125 - <i>Folha Velha</i> com laca e sua reprodução digital. | 131 |
| Figura 126 - Comparação entre o puzzle e uma reprodução da Folha Velha que lhe deu origem. | 131 |
| Figura 127 - Figura em papel do puzzle. | 131 |
| Figura 128 - Puzzle formado por placas de porcelana..... | 131 |
| Figura 129 - Vaso com filagem a ouro. | 132 |
| Figura 130 - Diferentes ângulos do vaso. | 133 |
| Figura 131 - Prato com filagem a ouro. | 134 |
| Figura 132 - Detalhe de prato com filagem a ouro..... | 135 |
| Figura 133 - Vaso e prato provenientes da mesma <i>Folha Velha</i> | 135 |
| Figura 134 - Conjunto de chávena e pires. Filagem em platina..... | 136 |
| Figura 135 - Aplicação do decalque na superfície interna da chávena..... | 137 |
| Figura 136 - Pires com aplicação de decalque antes do acabamento da estampagem..... | 137 |
| Figura 137 - Base da chávena com marca Vista Alegre nº 41 e assinatura..... | 137 |
| Figura 138 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> | 138 |
| Figura 139 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> | 139 |
| Figura 140 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> | 140 |
| Figura 141 - Pratos com decalque de <i>Folha Velha</i> | 141 |
| Figura 142 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> | 142 |
| Figura 143 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> | 143 |

| | |
|--|-----|
| Figura 144 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 144 |
| Figura 145 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 145 |
| Figura 146 - Pratos com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 146 |
| Figura 147 - Conjuntos de pires com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 147 |
| Figura 148 - Conjuntos de pires com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 148 |
| Figura 149 - Prato do conjunto para tapas com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 149 |
| Figura 150 - Conjunto para tapas com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 150 |
| Figura 151 - Serviço de mesa com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 151 |
| Figura 152 - Pratos com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 152 |
| Figura 153 - Prato com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 153 |
| Figura 154 - Cinzeiros com decalque de <i>Folha Velha</i> . | 154 |
| Figura 155 - Conjuntos de pratos "Minueto Nº 4". | 155 |
| Figura 156 - Prato "Ciranda". | 156 |
| Figura 157 - Pratos "Gira Roda". | 157 |
| Figura 158 - Marca Vista Alegre nº 43 e assinatura. | 158 |
| Figura 159 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 1/5. | 174 |
| Figura 160 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 2/5. | 175 |
| Figura 161 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 3/5. | 176 |
| Figura 162 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 4/5. | 177 |
| Figura 163 - 2Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 5/5. | 178 |
| Figura 164 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Requisição de Materiais". Página 1/2. | 179 |
| Figura 165 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Requisição de Materiais". Página 2/2. | 180 |
| Figura 166 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Planeamento de Produção". | 181 |
| Figura 167 - Reprodução de documento interno da fábrica relativo à especificação da qualidade "EQ 703 - Defeitos de decalque". Página 1/2. | 182 |
| Figura 168 - Reprodução de documento interno da fábrica relativo à especificação da qualidade "EQ 703 - Defeitos de decalque". Página 2/2. | 183 |

INTRODUÇÃO AO TEMA

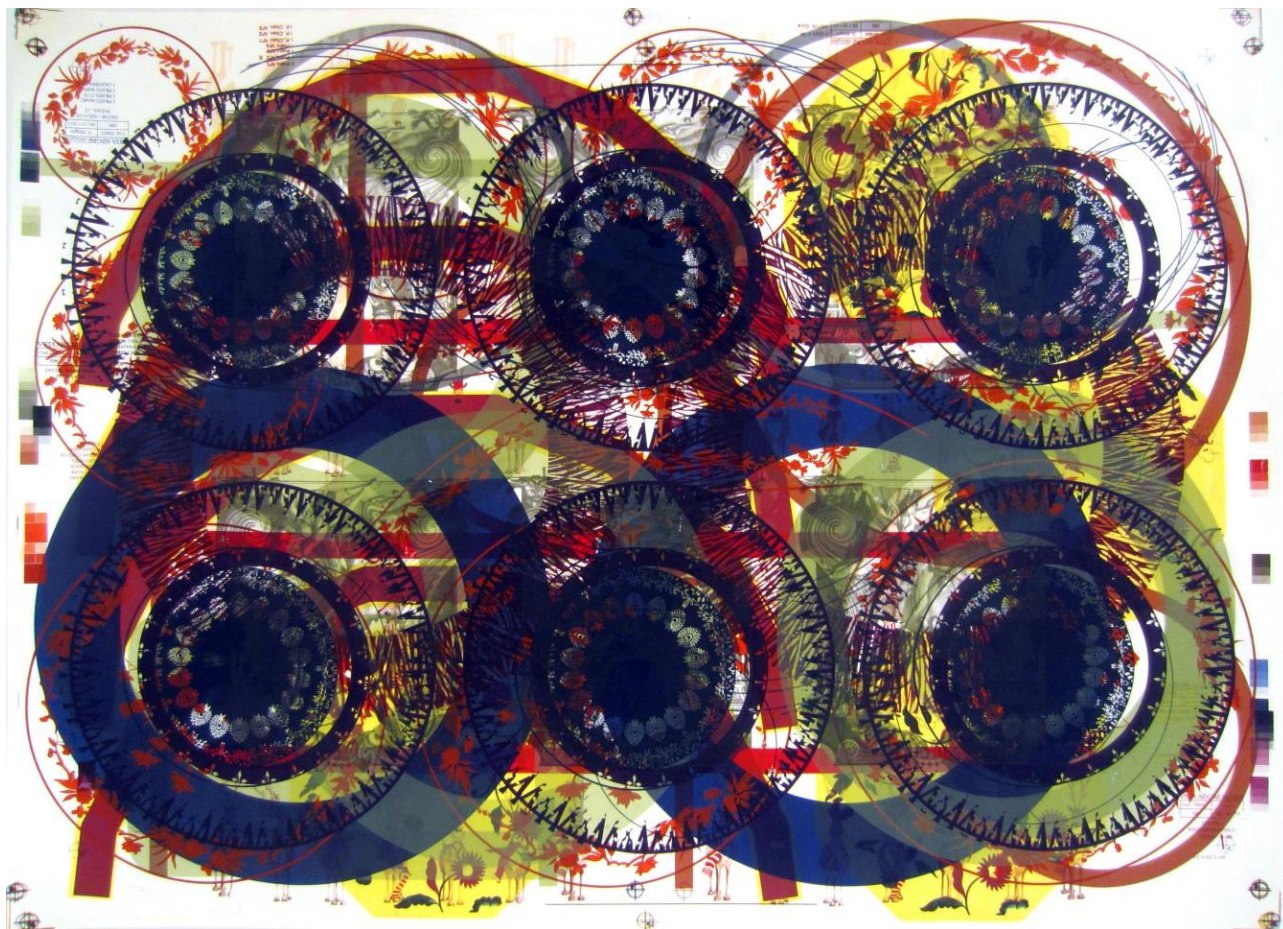


Figura 1 – Reprodução de exemplar de *Folha Velha*. Serigrafia sobre papel, 55cmx75cm Fonte: o autor.

As Folhas Velhas convidam a uma maneira específica do olhar o todo, que perpassa pela atenção às partes que não buscam pelo isolamento, mas sim pela evidência do caráter intrincado de suas inter-relações. A atenção ao detalhe transporta esse olhar a outros espaços da superfície pictórica, como ganchos que mantém coesa essa desestruturação de estratos sobrepostos. Um jogo que decifra um caminho de significados a ser percorrido pelo espectador através de suas superfícies.

Sintam-se convidados.

Motivação

Essa dissertação é realizada com a vontade de ser contada de forma navegante, estrangeira, exploratória, com todas as minúcias necessárias a esse tipo de expedição, mas, ainda assim, de forma contemplativa. Sob a forma da experiência que caminha a uma já sabida inalcançável despreensão ou a liberdade, já que sua motivação ou existência vislumbra um fim, no caso, a feitura de um trabalho acadêmico que busca conhecer e testar os limites de um processo, que se apresenta, até então, como um território inexplorado.

Eu não tinha ideia da dimensão desse projeto, quando da primeira vez que cogitei em fazê-lo em fins de julho de 2012, já finalizando o primeiro ano do Mestrado em Design na Universidade de Aveiro, Portugal.

Com projeto definido, mas ainda não estava convencido de que iria prosseguir com ele. Foi durante uma conversa de amigos, ao falar sobre minha monografia de conclusão de curso (Comunicação Social da UFC, Brasil, 2010) intitulada “O dilúvio pós-moderno: a estética do sublime e a imagem contemporânea na fotografia *Deluge* de David LaChapelle”, na qual comentava sobre a *estética visual do palimpsesto* (Cauduro, 2000) que, em seguida, fiz uma relação com as folhas de decalque recicladas que tinha visto quando visitei uns amigos que estavam realizando a residência em design IDPool na Fábrica de Porcelana da Vista Alegre, em Ílhavo, ao sul de Aveiro. Uma relação que me pareceu possível a partir do momento em que foi pensada.

Esses papéis, intitulados aqui de *Folhas Velhas*¹, pareceram-me uma tradução visual sobre o que eu tentava explicar sobre o palimpsesto e o porquê de meu interesse sobre ele.

Essa confusão caótica, essa mistura não planejada, essa estética da impureza, esse papel preenchido de elementos fazendo um jogo com seu fundo, no qual se entrevê sua superfície branca, pura, primeira, foram questões que me arrebataram. Foi aí que percebi que se tratava de um projeto em potência, possível, oportuno e interessante.

¹ Os termos *Folhas Velhas* ou *Folha Velha* serão tratados com iniciais maiúsculas e em itálico. Essa atitude parte de minha decisão ao transformar o nome cunhado informalmente pelos funcionários da fábrica ao se referirem a esses papéis em um termo próprio do projeto, já que se trata de seu material central de análise e de prática.

As sobreposições das camadas visuais, a mistura de referências que gera outras referências, a dificuldade de definir um ponto focal ou extrair uma mensagem direta, clara, cartesiana, que decifra o todo na busca pelo entendimento das relações entre seus elementos formadores, características fundamentais do palimpsesto, são os fatores que fazem com que eu me interesse por essa estética.

Portanto, naquele instante percebi que ao agregar o conceito de palimpsesto a essas folhas recicladas criava-se um ponto crítico interessante de análise e, por conseguinte, comecei a estabelecer conexões entre esses temas e pensar em seus desdobramentos. Percebi, finalmente, que havia encontrado o tema para meu projeto final, uma escolha que me pareceu natural e inevitável já que foi resultado de minhas experiências pessoais ao aliar o adquirido em meu primeiro ano de investigação no mestrado com as conexões que, até então, havia realizado em minha vivência em um novo território, cidade estrangeira.

A partir desse encontro, passei por um período de desenvolvimento da ideia, para perceber quais minhas aspirações e onde poderia chegar com aquele projeto. Foram travadas conversas com amigos e professores para saber quais suas opiniões a respeito da pertinência dessa ideia de projeto.

O passo seguinte, já com a autorização de meus orientadores para mudar de projeto, foi perceber como eu poderia pô-lo em prática. Foi nesse momento que surgiu a possibilidade de integrar a turma da residência em design IDPool promovida pela Vista Alegre.

A partir desse fato, meu caminho começava a ser traçado em direção à pesquisa e prática sobre esse material que, por acaso, me encontrou.

El progreso de las ideas nace casi siempre del descubrimiento de relaciones insospechadas, de uniones inauditas, de redes imaginadas. Um descubrimiento es, usualmente, descubrimiento de sentido allá donde antes parecía parecer reinar no ya la insensatez, sino la ausencia de sentido. (CALABRESE, 1987, p. 25)

Um material cujo uso primeiro é de servir de suporte à produção de outro material, as “folhas novas”², esse uso ocorre devido ao fato de que sofreram alguma espécie de invalidação durante o processo, já que antes de serem *Folhas Velhas*, esses papéis deveriam ser justamente “folhas

² Os termos “folhas novas” ou “folha nova” serão usados entre aspas para facilitar sua identificação durante o texto ao se tratar das folhas de decalque aprovadas para estampar as peças de porcelana.

novas". Foi o erro em seu processo que a transformaram nessa ferramenta com o intuito de atender por uma necessidade de limpeza das telas serigráficas, uma das etapas de produção dos decalques. A impressão em serigrafia das nas *Folhas Velhas* determina uma composição gráfica formada por camadas aleatórias de motivos decorativos, que denunciam os históricos diários de produção desses decalques. Um artefato detentor de uma carga visual construída ao acaso, à medida que é usado para mais uma limpeza, que significa mais uma camada de tinta, mais um desenho sobre o papel. Este fato é por si só uma chamada à investigação e ao desenvolvimento de alternativas que busquem estender seu ciclo de vida através da proposta de outras ressignificações.

Yet, one of the strengths of designers is to reconceptualize, recontextualize, and question what heretofore was assumed fixed and to thereby prove these limits to be malleable and artificial as, of course, they are. (KRIPPENDORFF, 2006, p. 31)

É no meio desse processo de produção das *Folhas Velhas* que entra minha presença como *designer*. O que me motiva é a possibilidade de realizar um projeto dentro do campo dos estudos de design, baseado em experiências no qual o acaso funciona como indutor do processo.

Uma investigação que intenta perceber novos contextos de ação, transportando as *Folhas Velhas* a outros cenários e imprimindo-lhes novas posturas. A brecha encontrada sob a forma de uma oportunidade a ser analisada, posta em prática e avaliada em um espaço de produção industrial, que o contraria ao propor inovação dentro desse processo.

Objetivos

Objetivo Geral

Perceber como o pensamento em design pode ser um contributo no âmbito do desenvolvimento da investigação do contexto de produção das *Folhas Velhas* e de seu desdobramento prático através da produção de artefatos experimentais, tendo o acaso como indutor desse processo.

Objetivos Específicos

- Demonstrar como o contexto do palimpsesto pode ser um contributo para a construção de um projeto de design;
- Analisar e compreender através dos escritos teóricos a abordagem contemporânea sobre os artefatos industriais e o papel do design como facilitador e comunicador de seus modos de apreensão, uso e transformação;
- Localizar a pesquisa sobre as *Folhas Velhas* dentro do contexto histórico da Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre;
- Descrever os procedimentos técnicos de produção das *Folhas Velhas*;
- Descrever os processos de reutilização das *Folhas Velhas* e perceber como o acaso em sua produção pode servir de significante sob a forma de matéria-prima que vislumbra um possível significado ao compreender e dar forma aos limites deste diálogo;
- Apresentar as peças experimentais que traduzem as reutilizações decorrentes da pesquisa e de sua compreensão sobre as *Folhas Velhas*, desenvolvidas durante a residência em design IDPool Vista Alegre;
- Contextualizar as peças produzidas dentro do cenário de produção de imagens contemporâneas, transmitindo, em seu todo, a experiência e a ideia de que se trata de um processo em aberto, mais do que um produto final.

Metodologia

Práticas operacionais

Definição de uma oportunidade: quais as ressignificações possíveis de serem realizadas tendo como material as *Folhas Velhas*?

Indicação de uma hipótese: o possível deslocamento das *Folhas Velhas* de seu ambiente original, o setor de serigrafia da fábrica, e sua transmutação na procura por uma possível estética que dialoga com o acaso direcionada à produção de artefatos.

Levantamento de dados: Recolha de material do Setor de Produção de Decalques da Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Diálogo com profissionais da fábrica responsáveis pelo setor de impressão e estampagem com o objetivo de propor novas abordagens ao uso das *Folhas Velhas*.

Análise da resposta, viabilidade da proposição: Apresentação de peças em papel e porcelana produzidas durante a pesquisa em *Folhas Velhas* derivados tanto da exploração do suporte em papel quanto da carga pictórica impressa sobre eles através de sua conversão em decalques gravados peças de porcelana, que compõem a coleção "Folhas Velhas, Por Acaso".

Modalidade de pesquisa

Teórica: a elaboração de um corpo teórico que defina a pertinência da pesquisa e da prática com as *Folhas Velhas* através de pesquisa bibliográfica;

Exploratória: Definição do ambiente e descrição das atividades técnicas inerentes à produção das *Folhas Velhas*;

Aplicada: Apresentação de exercícios práticos sob a forma de experimentos que usam a *Folha Velha* como matéria-prima.

Tipo de pesquisa

Pesquisa exploratória: observar as variáveis presentes no cenário fabril da Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre e o modo com o qual são produzidas as *Folhas Velhas*;

Pesquisa Bibliográfica: resgata questões teóricas que se relacionam com a viabilidade da experiência prática do projeto de acordo seus limites, percebidos como oportunidade de diálogo entre significativo (acaso), técnica (produção indústria) e significado (produtos em aberto da experiência de resignificação das *Folhas Velhas*);

Pesquisa Experimental: atuar sobre o objeto de análise e realizar uma série de experimentos que contam a história de seus limites, que são os formatadores de seu caráter inovador;

Método de abordagem

Indutivo: Percepção de possibilidades de ações a partir das *Folhas Velhas* ao compreender e identificar suas etapas e elementos de construção, relacionando técnica e acaso, na busca pela viabilidade de atuação com esse material sob o viés do desenvolvimento de estratégias que produzam, através de seus limites, novas manifestações a partir dele.

Etapas do método indutivo:

1. Observação: perceber os processos de produção das *Folhas Velhas* e seus desdobramentos;
2. Relação: encontrar possibilidades de reutilização para as *Folhas Velhas* a partir do diálogo entre o conhecimento técnico das estratégias que resultam em sua criação com o acaso sob a forma de catalisador e colaborador desse processo, através de alternativas de abordagem embasadas na compreensão das questões levantadas pelo corpo teórico considerado;
3. Generalização: possibilidade de resignificação das *Folhas Velhas* através da produção de novos artefatos produzidos pela relação entre técnica e acaso, trazendo o Design como disciplina de produção dessa narrativa;

Forma de abordagem

Pesquisa quantitativa-qualitativa: através da relação entre as questões técnicas de produção (que trazem em si dados quantitativos de limitação do processo) com a atuação do acaso na construção das Folhas Velhas, resultando em um diálogo que guia as estratégias criativas na proposição de ressignificações ao objeto de estudo. Ações fundamentadas na pesquisa bibliográfica sobre conceitos que contribuam para a compreensão das atividades de Design e das possíveis estratégias visuais de experimentação sobre esse objeto.

Método de procedimento

Método experimental: faz uso de informações recolhidas durante a pesquisa de campo e baseadas em revisão bibliográfica para realizar experiências práticas não controláveis no campo da inovação tendo como matéria-prima as *Folhas Velhas*.

O método da experiência apresenta-se como relevante por permitir encarar os resultados sob a forma de possibilidades de atuação, no lugar do binômio acerto/fracasso. Logo, entende-se aqui o erro no processo como uma nova proposta de atuação experimental dentro de um cenário controlado da produção industrial. Já que as ações empreendidas pertencem a um contexto até então não explorado, a conversa entre a técnica que impõe limites e a experimentação que traz consigo uma liberdade de atuação, imprimem ao projeto um caráter inovador.

Estrutura da dissertação

A dissertação desenvolve-se com a seguinte estrutura:

1 Introdução ao tema

Na introdução ao tema, apresenta-se a motivação, os objetivos, a metodologia e a estrutura necessária para a compreensão das ideias e dos trabalhos que compõem a dissertação.

2 Corpo Teórico

Inicia-se esta abordagem com a análise às questões da experiência através da relação das considerações sobre a crítica da experiência passiva em Boaventura de Sousa Santos (*A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência*, 2002) e o comportamento da modernidade na sociedade contemporânea em Zygmunt Bauman (*Modernidade Líquida*, 2001), transportando-as ao projeto devido às suas pertinências em comunicar abordagens de experiência.

Em seguida, na análise do conceito do palimpsesto, procura-se perceber como o Design, através do acaso na produção das *Folhas Velhas* da Vista Alegre, pode ressignificar os artefactos industriais. Os principais autores referidos são: Flávio Vinicius Cauduro (*Design Gráfico & Pós-modernidade*, 2000), Gilles Deleuze (*A Dobra, Leibniz e o Barroco*, 2001) e Omar Calabrese (*La Era Neobarroca*, 1987).

Aborda-se também, através dos autores Adrian Forty (*Objetos de Desejo*, 2007), Klaus Krippendorff (*The Semantic Turn*, 2006), Deyan Sudjic (*A Linguagem das Coisas*, 2010), Rafael Cardoso (*Design para um Mundo Complexo*, 2012) o conceito de artefato, através das suas características, conexões e contextos nos quais pode ser produzido e reproduzido fazendo que essas considerações reflitam a postura exercida durante a experiência do projeto. Além de uma análise do papel do Design no processo produtivo e como disciplina responsável pela concepção desses artefatos, evidenciando o enquadramento do projeto dentro dos processos de uma indústria. Refere-se também a como o Design se torna pertinente no contexto do desenvolvimento industrial em fins do século XVIII e de que forma ela busca exercer atualmente sua emancipação de outras disciplinas e mostrar-se como uma área multidisciplinar, mas com particulares atributos essenciais para a construção de novos artefatos que

comuniquem narrativas que reflitam as necessidades e as novas configurações da sociedade contemporânea.

3 Contextualização do Projeto na Vista Alegre

Aqui, explicam-se os processos técnicos e a representação dos limites de produção de uma peça de uma coleção de porcelana para que se percebam as habituais estratégias de produção às quais a fábrica está submetida. Em seguida, o processo de construção das *Folhas Velhas* é apresentado, comunicando as necessidades e as estratégias que fazem com que esse material seja produzido.

4 Prática do Projeto

É relatada minha experiência na Vista Alegre. Minha abordagem enquanto *designer* no campo de pesquisa no que tange à compreensão da escala de produção industrial que formatam as questões seletivas à produção das Folhas Velhas e no meu posicionamento como pesquisador que se traduzem na apreensão de uma ferramenta de produção (papéis de decalques reciclados) para a realização dos experimentos práticos.

São apresentados os trabalhos realizados durante a residência em design IDPool Vista Alegre, culminado na demonstração de uma família de produtos experimentais em porcelana que representam o resultado do esforço teórico, investigativo e prático do projeto. Esta família de peças, que evidencia o enfoque no resultado experimental, intitulou-se “Folhas Velhas, Por Acaso”.

5 Conclusão

Apresentam-se aqui as considerações finais sobre a experiência do projeto. Referem-se também às limitações encontradas durante sua realização. Faz-se referência a trabalhos futuros que possam vir a ser realizados na continuidade do projeto. Resgata as características do projeto barroco, através de Omar Calabrese (*La Era Neobarroca*, 1987), e o relê através dos artefatos produzidos pela experiência contemporânea do projeto.

6 Bibliografia

7 Anexos

CORPO TEÓRICO

Fundamentando em teoria

Considerações em torno das Folhas Velhas, combinações casuais

Quando se fala de *Folhas Velhas*, refere-se, no contexto desta dissertação, ao material cujo método processual é baseado nos princípios da transformação, da reutilização, da decomposição visual pela sobreposição, na ausência de um projeto visual pré-estabelecido. Surge do erro, do imperfeito e, através da seleção que busca o controle da qualidade da produção, é rejeitado, torna-se excedente pelo próprio processo que o originou: industrial e linear.

Na tentativa de ser uma “folha nova”, esse material foi crivado pela seletividade dos padrões de excelências do processo industrial que, ao buscar conter os danos materiais dessa perda, o resgata e o realoca, o reutiliza impondo-lhe outra função: limpar as telas de serigrafia de impurezas e vestígios que poderiam invalidar outras impressões, ou seja, sua função agora como *Folha Velha* é inibir a criação de mais *Folhas Velhas*, causada pela fatalidade do erro. E é nesse contínuo processo de limpezas que se constrói sua composição visual, camada por camada, cor por cor, desenho por desenho, limpeza por limpeza. Portanto, estas folhas configuram-se como uma ferramenta industrial, que depois de esgotada sua função de limpeza, viram lixo.

No entanto, o acaso acaba por produzir uma expressividade peculiar ao material, através dessas contínuas limpezas/impressões revelando uma beleza particular que se assenta na inusitada e aleatória mescla das camadas de diferentes ornamentos e cores que ali foram impressos pela demanda diária de produção de decalques. Percebe-se aqui o acaso como indutor de uma composição visual assente na falta de planejamento, na informalidade – no que se refere à destruição das formas previamente planejadas para os decalques – características inerentes à ausência de projeto prévio à fabricação das *Folhas Velhas*, permitindo que o acaso orquestre essa composição.

Calabrese (1987) classifica a casualidade como uma das propriedades dos objetos fractais. Longe da noção metafísica empregada ao fenômeno pela sua incapacidade de previsão, o autor usa o conceito de pseudo-aleatoriedade ou de casualidade primária, que consiste no cálculo das probabilidades dentro de um sistema simulado, ou seja, realocar sua ordem através do acréscimo de outra ordem qualquer eleita por azar, mas de forma ordenada e prevista.

Em sentido intuitivo, se entende por "fractal" cualquier cosa cuya forma sea extremadamente irregular, extremadamente interrumpida o accidentada, cualquiera que se la escala en que la examinamos. Un "objeto fractal" es, por tanto, un objeto físico (natural o artificial) que muestra intuitivamente una forma fractal. (CALABRESE, 1987, p. 136)

Essa consideração é pertinente ao ser colocada dentro do sistema de produção das *Folhas Velhas*. Pode-se considerar a composição visual das camadas de uma *Folha Velha* (material acidentado) como uma ordem eleita pelo acaso, mas dentro de um sistema ordenado, no qual as tipologias de decoração e cores impressas na folha são aleatórias, randômicas, porém previstas dentro de outro sistema ordenado: o catálogo de decorações das peças da Vista Alegre, com suas cores determinadas e controladas em laboratório. Como uma montagem do quebra-cabeça *Stomachion* de Arquimedes. Portanto, nesse processo o que varia são as combinações entre as camadas, os desenhos e as cores impressas sobre seu produto final, as *Folhas Velhas*, que surgem, logo, surge de uma gama seleta e limitada de motivos decorativos.

Na experiência ensaiada no projeto que agora se apresenta nesta dissertação, as *Folhas Velhas* deixam de ser ferramenta industrial e passam a ser matéria-prima de criação. Assim, ensaia-se um percurso que tenta dar forma a um processo orientado à ressignificação desta matéria-prima na compreensão de um diálogo possível entre a técnica e os significantes do acaso.

Portanto, a experiência está presente não apenas durante as etapas de procura de um suporte teórico, tendo o conceito do palimpsesto em seu centro, e de pesquisa de campo realizada durante a residência IDPool Vista Alegre, mas também é concebida e avaliada no ato de projetar com uma ferramenta industrial e nos resultados desse processo que culminam na coleção "Folhas Velhas, Por Acaso".

Experiência

Santos (2002) defende que a sociedade contemporânea está a viver uma transição paradigmática: a falência do paradigma da modernidade e a emergência de outro paradigma ainda não-identificável cujo objetivo configura-se no combate a um comportamento social de regulação (paradigma moderno) a favor do desenvolvimento de estratégias de emancipação, um novo senso comum emancipatório (paradigma emergente).

Ao evocar a necessidade de um pensamento pós-moderno de oposição autocrítico, autoreflexivo, participativo, multicultural e que ambiciona transformar-se em um senso comum emancipatório através de seu papel de registro, influência, e absorção da trajetória das lutas sociopolítico e culturais, Santos (2002) realiza uma crítica à experiência indolente, guiada, passiva e fatalista, portanto, limitada, condizente com o paradigma moderno baseado na regulação que produz uma acelerada rotina de acumulação de riscos e bloqueios (freios) imbuída de uma presença crescente da iminência de catástrofes individuais e coletivas que explica a inércia característica desse tipo de experiência.

Numa fase de transição paradigmática, os limites da experiência fundada na razão indolente são particularmente grandes, sendo correspondentemente maior o desperdício da experiência. É que a experiência limitada ao paradigma dominante não pode deixar de ser uma experiência limitada deste último. (ibidem, p. 40)

Já Bauman (2001) defende que a modernidade não chegou a seu fim, apenas uma de suas formas entra em declínio, o autor defende a passagem de uma modernidade sólida, para a modernidade líquida.

A sociedade que entra no século XXI não é menos "moderna" que a que entrou no século XX; o máximo que se pode dizer é que ela é moderna de um modo diferente. O que a faz tão moderna quanto era há mais ou menos um século é o que distingue a modernidade de todas as outras formas históricas do convívio humano: a compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta modernização; a opressiva e inerradicável, insaciável sede de destruição criativa (ou de criatividade destrutiva, se for o caso: de "limpar o lugar" em nome de um novo e aperfeiçoado projeto; de "desmantelar", "cortar", "defasar", "reunir" ou "reduzir" tudo isso em nome da maior capacidade de fazer o mesmo no futuro – em nome da produtividade ou da competitividade). (BAUMAN, 2002, p. 36)

A experiência vivenciada nesse projeto buscou aliar a ideia de distanciar-se de uma experiência indolente (SANTOS, 2002), que produz inércia ao perceber-se limitada em seu contexto, com a compreensão do quadro geral da modernidade que estamos inseridos, objetivando a contramão de ações que buscam irrefreavelmente pelo novo ao destruir ou desconsiderar os esforços precedentes (BAUMAN, 2001). Essas considerações são relevantes, pois o projeto está situado dentro do cenário nascente dessa noção de modernidade retratada por Bauman (2001): a indústria, ambiente controlado no qual todos os seus componentes (pessoais e mecânicos) estão limitados à produção em série de novos artefatos.

A abordagem do projeto tem o contexto industrial como ponto de partida, mas seu processo é construído na interpretação e uso de materiais excedentes a essa produção. Portanto, o “desperdício da experiência” (SANTOS, 2002) é tratado como um valor articulável ao projeto. Na intenção de se travar um diálogo com o desperdício de uma experiência de produção industrial, propõem-se possibilidades de interação que o resgatem deste estado e o reaproveitem sob a forma de novas experiências.

O projeto faz uso do descartado, do desperdiçado para propor algo novo, através não de uma “destruição criativa” (BAUMAN, 2002), mas de seu reaproveitamento. Uma recriação proposta pelas ressignificações materiais, pelas experiências práticas e simbólicas através dos discursos.

O que aqui se reproduz tem a intenção de refletir um projeto vivido sob uma perspectiva holística, de contato ininterrupto, de encontros fluidos, no qual a experiência projetual é análoga à experiência de vida adquirida durante um projeto que subverte os limites da produção industrial.

Esta dissertação busca comunicar a imersão vivenciada durante a investigação que, por ter sido realizada durante um programa de residência em design, o IDPool Vista Alegre, conciliou a atividade prática, a execução de experimentos concretos, com as interações sociais cotidianas, compartilhando diferentes visões com os profissionais da fábrica e com os demais residentes.

Perceber-se inserido em um processo global, na busca que as atividades do indivíduo reproduzam um todo de relações constituindo uma rede complexa de pontos de contato, de trocas de significado que se reproduzem e perpetuam-se.

O produto disso é seu processo, ou melhor, seus processos de pesquisa, apreensão, transformação, análise, e de vivência, sobretudo. Cabe aqui citar a importância de o projeto estar vinculado a uma empresa, tornando possível o diálogo entre a indústria e a academia, aplicando os conceitos e noções apreendidos em salas de aulas e pondo-os em prática na realidade cotidiana das atividades de uma indústria, percebendo seus limites e formatando o projeto a partir deles.

O caminho foi traçado pela vontade de entregar-se a uma narrativa que reflita também os anseios investigativos em relação ao projeto. A observação do que nos passa entendido como um todo contínuo: acontecimentos simultâneos, eventos sobrepostos, pontos de mistura descentralizados, elementos de uma rede. Essa excentricidade declarada e inserida no sistema é o que o torna menos racional, o desestrutura através da abertura de caminhos que não destinam seu centro, mas sua periferia, o força a suas margens (CALABRESE, 1972).

Portanto, el problema es simplemente el de definir con precisión el punto de vista elegido y lo que es pertinente y, sobre esa base, articular el criterio de coherencia de los fenómenos analizados. (idem, p.21)

O intuito coincide na busca de perceber as variáveis determinantes que extrapolam, tangenciam ou fazem parte do processo de composição material e simbólica das *Folhas Velhas*, papéis reciclados de impressão em serigrafia dos decalques que servem de ornamentação a peças em porcelana, e quais seus possíveis desdobramentos dentro do cenário industrial da Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre.

O palimpsesto das Folhas Velhas

A palavra *palimpsesto* vem do grego *παλίμψηστος* (riscar de novo) e referem-se aos antigos códices feitos com folhas de pergaminho de peles de animais que serviam para a escrita de textos e que, por possuírem matéria-prima escassa e alto custo de produção, seus primeiros textos eram eliminados por raspagem ou por lavagem para que fosse possível escrever sobre o pergaminho uma ou mais vezes (ESCOBAR, 2006).

Com seu contínuo uso, esses pergaminhos (cabendo aqui uma analogia entre esses antigos materiais de suporte ao léxico do termo *Folhas Velhas*) abrigavam camadas de textos das mais diversas categorias e com o passar dos tempos e o desenvolvimento tecnológico tornou-se possível a descoberta das diferentes camadas escritas. Os palimpsestos representam hoje uma fonte valiosa de textos raros e antigos que documentam, em seu próprio corpo físico e devido aos textos que neles estão presentes, passagens da História. São documentos que comunicam passagens de importante valor documental histórico.



Figura 2 - Palimpsesto de Arquimedes. Fonte: <http://archimedespalimpsest.org/about/>.

Acesso em 08/10/13.

O palimpsesto de Arquimedes é considerado como um dos palimpsestos gregos mais famosos do mundo, também um dos mais valiosos em termos textuais já que contém parte da obra do matemático grego Arquimedes de Siracusa (287 a 212 a.C.) (idem, p.30). O pergaminho foi reutilizado para a escrita de textos de culto religioso de rito grego tendo sua encadernação dividida na metade e o novo texto escrito em perpendicular ao primeiro. Depois de um período em que não se sabe ao certo seu paradeiro, o palimpsesto reaparece num leilão da companhia Christie's em Nova York no qual é vendido por mais de dois milhões de dólares. O palimpsesto encontra-se conservado pelo The Walters Art Museum de Baltimore (ibidem, p. 30).



Figura 3 - Reencadernação do Palimpsesto de Arquimedes.

Fonte: <http://archimedespalimpsest.org/about/>. Acesso em 08/10/13.

Esse palimpsesto contém tratados de Arquimedes intitulados: *The Equilibrium of Planes, Spiral Lines, The Measurement of the Circle, Sphere and Cilinder, On Floating Bodies, The Method of Mechanical Theorems e Stomachion* (PALIMPSEST, 2004).

O *Stomachion* é o mais antigo quebra-cabeça a qual se possui uma referência escrita e consiste na dissecação de um quadrado em 14 partes poligonais: onze triângulos, dois quadriláteros e um pentágono no qual é possível escrever uma série de polígonos convexos e, assim como o quebra-cabeça chinês *Tangram*, é usado como recurso didático. Na tentativa de responder ao questionamento sobre quantas formas é possível juntar as catorze peças do *Stomachion*, Arquimedes propõe um tratado de Combinatória que trata de perceber as diferentes maneiras as quais pode ser solucionado um problema (MARTÍN, et al., 2005).

Transpondo o contexto de origem para outros campos, o conceito do palimpsesto refere-se, independente da natureza dos elementos que o

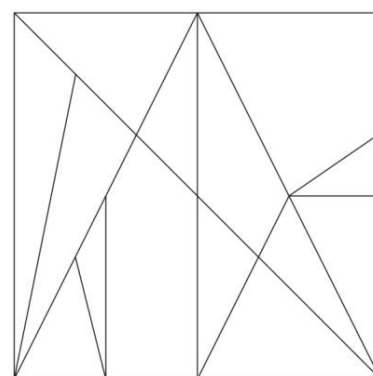


Figura 4 - Quebra-cabeça *Stomachion*.

Fonte: <http://revistasuma.es/IMG/pdf/50/079-084.pdf>. Acesso em 08/10/13

formam, a uma sobreposição de elementos, sejam eles textuais, pictóricos, espaciais, culturais ou sociais que provocam, através da criação de uma complexa rede de encontros casuais entre suas camadas, uma composição visual baseada na desestruturação pela junção de estruturas heterogêneas previamente concebidas, pluralizando a mensagem transmitida pelas imagens justapostas, convidando a um jogo de exploração de seu território, conjunto das superfícies que o compõem. Um todo, que por criar novas e múltiplas formas de representação de seus elementos construtivos é maior que a soma das partes.

Essa construção visual baseada na sobreposição de camadas é o que torna oportuno o emprego do conceito de palimpsesto na produção de imagens contemporâneas para uma análise visual dos artefatos produzidos neste projeto. A superfície visual produzida pelas *Folhas Velhas* transmite uma ilimitada fonte de “modos de ver”, à semelhança do potencial de um projeto em aberto (ECO, 2005), o que ali está apresentado, cada camada, cada espaço, cada cor, cada desenho está ligado a outro, acima, abaixo ou entre as camadas: “Estratos que se relacionam por meio de interestratos, por meio de ritmos e sincronias específicas a determinados sistemas” (DELEUZE, 1997 apud BICUDO, 2011).

De este modo, probablemente se obtiene una recepción que ya no sigue una interpretación lineal de los textos, porque el texto obtenido es completamente diferente y funciona por occasionalidades, rapidísimas y quizá casuales aproximaciones de imágenes más que de contenidos concluídos. Una recepción accidentada de este tipo, que llega a ser un “collage” de fragmentos, puede transformarse también en un comportamiento estético, que dota al micropalimpsesto tanto de nuevos significados como de nuevos valores. (CALABRESE, 1987, p. 145)

No tocante a essa riqueza nas interpretações, pode-se a partir desse pressuposto, encarar as “*Folhas Velhas*” como um artefato que comunica claramente o conceito de significado inserido na “mudança semântica do design” (KRIPPENDORFF, 2006, tradução livre).

Meanings are always someone's construction, just as sense is always someone's sense, and, hence, meanings are always embodied in their beholder. Not even communication enables the sharing of meanings. What communication may achieve is a conceptual coordination, a consensual demonstration, and the conversational affirmations of the sense of being understood. (Krippendorff, 2006, p. 56)

A intenção em inserir as *Folhas Velhas* como um exemplo de produção das imagens contemporâneas pode caracterizar-se como uma

transferência do território desses papéis da lógica industrial à prática criativa através do design.

Considera-se aqui a interpretação como processos de interação que conformam espaços de sentido, entendendo o sentido como uma construção dinâmica, múltipla e externa, que em cada nova interpretação se reconstrói, formando verdadeiros espaços de comunicação e tornando impossível obter um único significado. (ROMERO, 2011, p. 20)

Cauduro (2000) em seu artigo intitulado *Design gráfico e pós-modernidade*, faz uso do que ele chama de “estética visual do palimpsesto” ao tratar de possíveis estratégias de construção de imagens que convidem a jogos interpretativos propostos pelo *designer* a suas audiências. Essa flexibilidade de leitura, aqui proposta pela natureza do palimpsesto, é inerente a um projeto que não se fecha em si mesmo, que não propõe um direcionamento unilateral da mensagem no sentido obra-espectador (o projeto das obras modernas) que não se apresenta como resultado final. Essa proposta de abertura de projeto se formalizada no livro *A Obra Aberta*, de Humberto Eco (2005), no qual apresenta a ideia de que o significado da obra deve usufruir de variadas leituras desencadeadas pelo interlocutor (o mercado, no caso deste projeto).

Para exemplificar os tipos de palimpsestos produzidos atualmente, Cauduro (2000) propõe o exemplo das *maculaturas*, termo técnico usado para definir os papéis de testes ou ajustes. É o que na Vista Alegre chama-se de *Folhas Velhas*, mas empregado em outro ambiente, nas litografias.

Um tipo de palimpsesto vegetal corriqueiro, gerado sobre papel diariamente nas gráficas, são as chamadas maculaturas, provas de várias impressões diferentes, sobrepostas, obtidas quando se efetuam ajustes de posição e de entintamento de chapas litográficas, utilizando várias vezes as mesmas folhas de papel. Dependendo da sorte, das cores e das formas dos elementos gráficos presentes nas artes finais, os resultados podem ser muito interessantes. (idem, p. 134)

A escrita palimpsestica determina a justaposição de imagens semitransparentes com o intuito de fazer com que o sentido da obra seja multiplicado pelas relações entre essas camadas.

Portanto, não é por acidente que a estética do palimpsesto é privilegiada pelas artes e pelo design na era pós-moderna. Eles se alimentam da anarquia, da fragmentação, da instabilidade, da heterogeneidade, da reciclagem de memórias e textos descontextualizados, descontínuos – traços típicos da escrita palimpsestica – procurando uma maior riqueza nas significações geradas nas interpretações das audiências, que procuram fazer sentido (*signum facere*) dessas combinações “irracionais”. (CAUDURO, 2000, p. 137)



Figura 5 - Exemplo de maculatura

Fonte: CAUDURO, 2000, p. 134



Figura 6 – Robert Rauschenberg. *Accident*. 1963. Litografia, 105 x 75 cm.

Fonte:

http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4823&page_number=52&template_id=1&sort_order=1. Acesso em 23/11/13.

É pertinente uma referência ao artista Robert Rauschenberg (1925-2008), considerado um dos precursores da *Pop Art* e um dos expoentes do expressionismo abstrato. Para Cauduro (ibidem, p. 137), "ele inaugura a era das *assemblages* visuais, utilizando elementos figurativos pré-existentes (de maneira análoga às montagens dos *readymade* de Duchamp)". Rauschenberg trabalha através da citação, da representação, do referencialismo, suas obras são produzidas através da apreensão e recontextualização de obras e objetos já existentes.

Precisamente, a propósito de Rauschenberg, pode-se dizer que a superfície do quadro deixava de ser uma janela aberta ao mundo para tornar-se uma tabua opaca de informação sobre a qual se inscreve a linha cifrada. O quadro-janela é substituído pela tabulação, pela tábua na qual são inscritos linhas, números, caracteres cambiantes (o objectil). (DELEUZE, 1991, p.47)

Em sua fase de serigrafia em pintura (*screenprinted paintings*) (1962-70), Rauschenberg mostrou-se interessado nos efeitos textuais e nos modos espontâneos de organização do imaginário, utilizando-se de sobreposições e colagens. É durante esse período, no qual o foco de seu trabalho consiste em impressões editadas, que ele se aproxima da *Pop Art* (MoMA, 2009).

Pode-se inserir também, como ampliação do escopo artístico visual das *Folhas Velhas*, a sua construção casual enquanto uma prática que bebe na abordagem das obras dadaístas, movimento dadaísta. Ao desprezarem a ordem, ao trabalharem com o lixo e transformá-lo em objeto artístico, ao assumirem o acaso e a desordem como métodos (ou anti-métodos) de produção artística.

Sua constante atitude de negação e de desafio em relação aos monstros sagrados da arte tiveram dois principais resultados para o design moderno: primeiro ele ensinou aos designers o valor do humor e do chocante como forma de despertar a atenção do observador e anular sua apatia; depois, com as desenfreadas experiências do Dadaísmo na comunicação impressa, os designers aprenderam a reavaliar suas próprias fórmulas tipográficas. (HURLBURT, 2002, p. 46)

Plaza (1987, p. 12) ao afirmar que "a arte contemporânea não é, assim, mais do que uma imensa e formidável bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo parece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir dessa interação" defende esse artifício de resgate das manifestações artísticas já existentes como matéria-prima para a produção de trabalhos artísticos contemporâneos baseada na citação, no *sample*, na mixagem de diferentes influências.

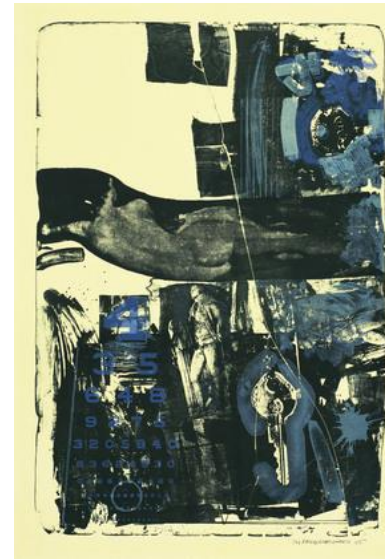


Figura 7 - Robert Rauschenberg. Breakthrough II. 1965. Litografia, 123.2 x 86.6 cm.

Fonte:
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4823&page_number=64&template_id=1&sort_order=1. Acesso em 23/11/13.



Figura 8 – Kurt Schwitters & Theo van Doesburg. *Kleine Dada Soirée*. 1992. Litografia em cores, 30 cm x 30 cm.

Fonte:
<http://www.christies.com/lotfinder/posters-signage-advertising/kurt-schwitters-theo-van-doesburg-5366330-details.aspx>.

Acesso em: 15/11/13.

Não se trata mais de uma imitação da natureza, feita pela fotografia, mas de uma imitação da cultura, imitação de segunda ordem. Imitação de obras que imitam: não mais fazer ver o ser através das imagens, mas fazer ver imagens através de um palimpsesto. (ROUILLÉ, 2009, p. 385)

Essas criações fogem da busca por uma essência, superando o paradigma de pureza nas obras preconizado pelo modernismo transferindo-se do "ou", que se refere à exclusão, à ideia de ineditismo da imagem, ao "e", a prática baseada na mistura, na mestiçagem (ROUILLÉ, 2009). A inovação acontece através do impulso a um novo ciclo, a uma nova representação, a um nova viagem a partir de territórios conhecidos.

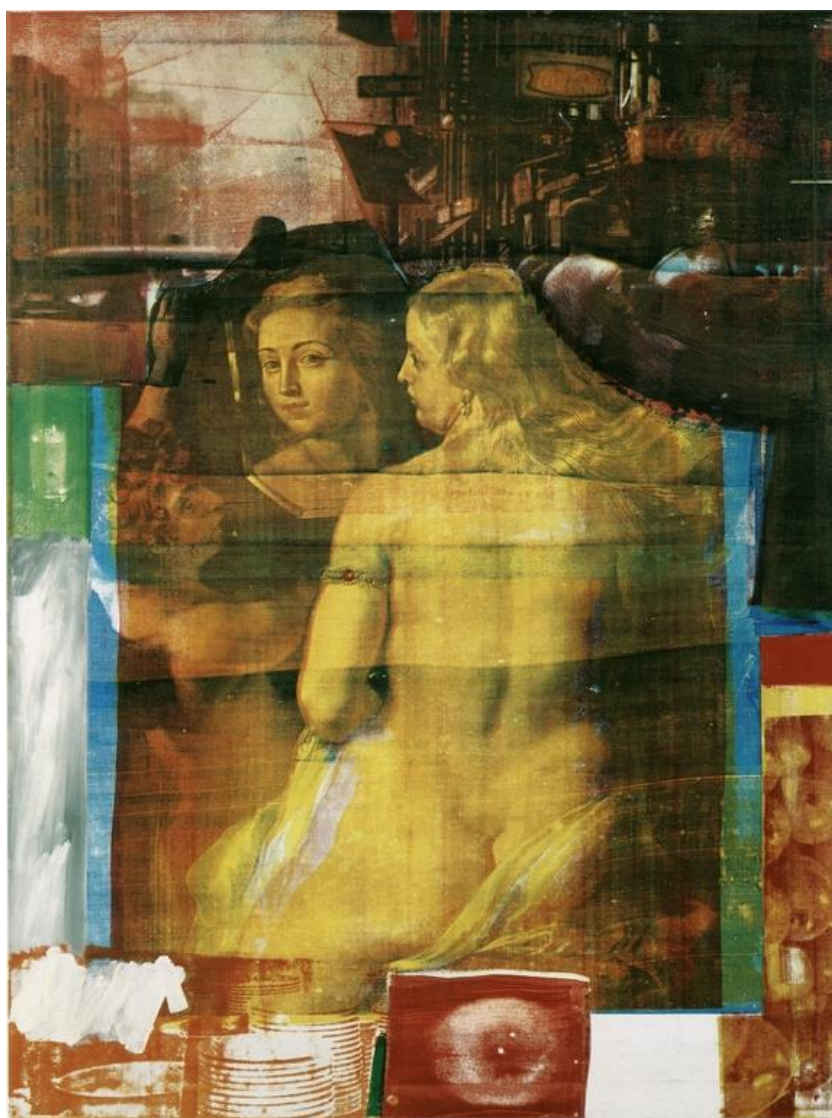


Figura 10 - Robert Rauschenberg. *Persimmon*. 1964. Serigrafia.

Fonte: <http://artpedia.tumblr.com/post/23115096888/robert-rauschenberg-persimmon-1964>.

Acesso em 15/11/13.

Atendo-se à obra *Persimmon*, podemos perceber uma colagem sobreposta de elementos e citações, desde fotografias e grafismo à pintura de Rubens, abordagem que se refere ao pastiche, enquanto produção imagética que atua interage com obras do passado através de suas descontextualizações.

A produção contemporânea difere-se do modernismo por não possuir a preocupação de extrair de seus objetos sua essência. Eles se servem de imagens dos mais diversos gêneros e períodos históricos, mistura passado e presente desfazendo e emaranhando a linha do tempo, é o pastiche se apresentando como um princípio para a produção de novas imagens. (NASCIMENTO JR., 2010, p. 46)



Figura 11 - Peter Paul Rubens. *Venus in front of the mirror*. 1614-1615. Óleo sobre painél, 123 cm x 98 cm.

Fonte:

http://www.liechtensteincollections.at/en/pages/artbase_main.asp?module=browse&action=m_work&lang=en&sid=107054&oid=W-1472004_121953420224. Acesso em 15/11/13.

Como observado acima, a análise teórico-visual do projeto está centrada na referência ao conceito de palimpsesto, empregado tanto na questão da elaboração de sua imagem, no entendimento das manifestações durante o ciclo de vida desse artefato, quanto no método de construção do discurso do projeto, ao buscar imprimir ao corpo teórico uma sobreposição de conceitos e áreas afins ao estudo, compondo, dessa forma, um tributo às *Folhas Velhas*, visto nesse projeto como palimpsestos ocasionalmente produzidos pela demanda de uma produção industrial.

Os desenhos presentes nas *Folhas Velhas* são frutos da seleção aleatória, casual, que objetiva atender a uma necessidade da produção em série de decalques, a limpeza das telas de serigrafia, à exceção do primeiro desenho ali impresso enquanto tentativa de fabricação de uma “folha nova”.

A cada limpeza vai-se gravando uma nova camada. Como resultado desse processo tem-se uma composição visual que aponta para o artifício do palimpsesto. Camadas de desenhos que comunicam o repertório visual da companhia. Linhas, curvas, círculos, quadrados, bordas, filagens, pássaros, flores. Toda a classe de ornamentos que transmite a escolha decorativa da fábrica, fundamentada na tradição e na perpetuação de um gosto estético desenvolvido desde a sua fundação, aperfeiçoada pelos mestres-pintores da fábrica e evoluída através dos tempos como a identidade Vista Alegre.

Não se intenciona aqui ir de encontro à proposta estética clássica da marca, pelo contrário, trata-se de perceber que, a partir delas, surge uma nova abordagem decorativa, do controle de seus processos técnicos em diálogo com a informalidade do acaso, resgatando valores pela desarmonia da sobreposição que convida ao palimpsesto gravado em porcelana.

Essa carga significativa encontra-se impressa em um material que nasceu do erro e, destinado a cumprir uma função de auxiliar fabril, recebe em sua superfície uma sobreposição de camadas figurativas estruturadas pelo acaso.

Os desenhos ali impressos configuram-se em uma complexa rede de narrativas sobrepostas que convidam o olhar a decifrá-las, produzindo uma relação de cumplicidade com o espectador ao extrair dela, através da

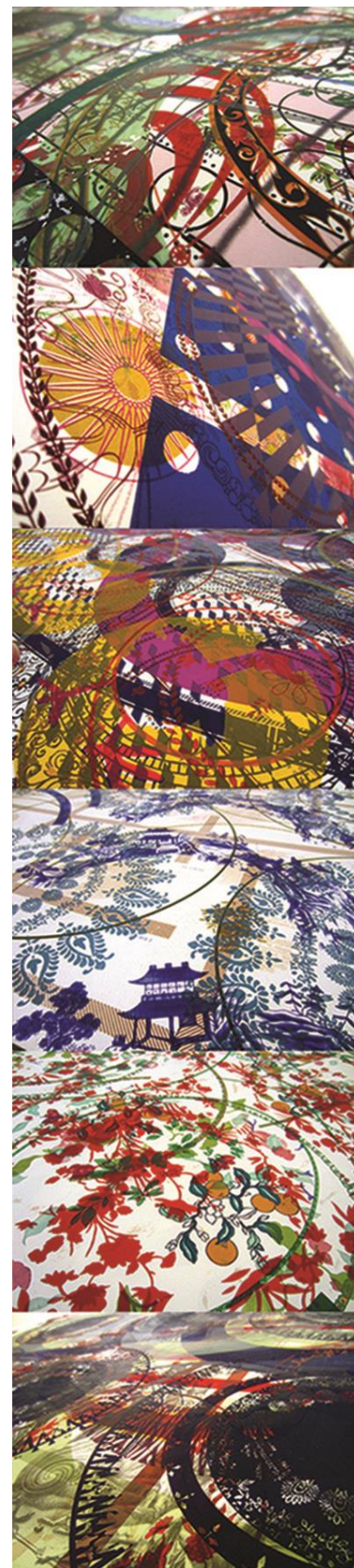


Figura 12 – Detalhes de *Folhas Velhas*

Fonte: o autor.

escolha na complexa rede de caminhos possíveis a serem percorridos sobre a superfície impressa, interpretações subjetivas. Bourriaud (2007) remete-se a Duchamp para tratar de atitudes análogas ao que Eco (2005) trata sob o ponto de uma abertura de projeto.

“Os observadores fazem os quadros”, dizia Marcel Duchamp; e é uma frase incompreensível se não a remetermos à intuição duchampiana do surgimento de uma cultura de uso, para a qual o sentido nasce de uma colaboração, uma negociação entre o artista e quem vai contemplar a obra. (BOURRIAUD, 2007, p.17)

Segundo Cardoso (2012) a complexidade pode ser entendida como “um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo”. Esse conceito pode ser claramente relacionado ao palimpsesto, logo às *Folhas Velhas*, cuja composição revela uma intrincada relação dos elementos sobrepostos que se conjugam para produzir uma rede de imagens repleta de ligações e adjacências, um todo em constante processo de formação que se revela entre a interação de suas superfícies agrupadas e a percepção do espectador.

Narrando História: A Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre, Nascimento e Legado

Tecer considerações em torno da fábrica é um ato de debruçar-se sobre décadas de tradição e histórias. Torna-se relevante perceber como se construiu o estilo decorativo da Vista Alegre para compreender em que circunstâncias históricas e sob quais influências a produção portuguesa de porcelana esteve imersa em suas primeiras décadas de atividade.

José Ferreira Pinto Basto (1774-1839), empresário português do setor de importação e exportação, adquiriu os terrenos da quinta que chamaria de Vista Alegre da Ermida, então termo de Ílhavo, comarca de Aveiro, em 1816, já com intenções de montar ali uma manufatura de porcelanas completando o ciclo artístico cerâmico português (FRASCO, 2010).

Fundada logo após a Previsão Régia de D. João VI de primeiro de julho de 1824 que aprova o projeto da “Fábrica da Vista Alegre para louça, porcelana, vidraria e processos químicos” (AREZ et al, 1989, p. 24), as



Figura 13 – Fotografia do detalhe da Escultura “Fundador e sua Mulher”. Escultor: Anselmo Ferreira. Marca nº 1 a punção. Museu da Vista Alegre. Portugal. 1824-1834.

Fonte: o autor.

atividades tem início com a produção em vidraria e cristais, produtos substitutos até que se aprimorassem os conhecimentos técnicos sobre o manejo da pasta de porcelana.



Figura 16 - Reprodução do Frontispício da Provisão Régia de 1824, presente em (FRASCO, 2010).

Fonte: o autor.

Existia também o problema relacionado à matéria-prima: ainda não havia sido encontrado caulino em quantidade suficiente para atender satisfatoriamente uma manufatura. Um tipo de argila essencial para produzir, junto com o *quartzo* e o *feldspato*, peças brancas, resistentes e translúcidas de pasta de porcelana alta qualidade (*hard porcelain*).

Enquanto isso, a produção de vidros e de cristais em paralelo com a fabricação de peças em pó-de-pedra (porcelana imperfeita de pasta mole) de menor qualidade alcança visibilidade e, até 1840, são os principais produtos da fábrica, mas seriam relegados pela vindoura produção de porcelana que aguardava pelo aparecimento de caulino para ter condições de desenvolver-se.

Foi então que em 1832 é encontrada, por acaso, uma reserva de caulino, em Vale Rico, região de Aveiro, com capacidade para atender satisfatoriamente a demanda da produção. A partir daí iniciou-se uma nova etapa das pesquisas em aprimoramento das técnicas fabris para que a fábrica pudesse competir em quantidade e qualidade com as concorrentes de outros países europeus, o que aconteceu a partir de 1840 (AREZ, 1998).



Figura 14 - Vinagreira. Vidro. Museu da Vista Alegre. Portugal, 1826.

Fonte: <http://www.vistaalegreatlantis.com/contents.aspx/16/Colec%C3%A7%C3%B5es/>.

Acesso em 27/09/13.



Figura 15 - Caixa pra Relógio. Pó de pedra. Decoração com relevos de arabescos, pássaro e réptil. Museu da Vista Alegre. Portugal.

Fonte: <http://www.vistaalegreatlantis.com/contents.aspx/16/Colec%C3%A7%C3%B5es/>.

Acesso em 27/09/13.

A Vista Alegre encontrava-se pronta para cumprir seu destino no ciclo cerâmico industrial português, atendendo além de uma demanda comercial, uma demanda cultural, tendo em vista o interesse português pelas artes decorativas (FRASCO, 2010). Um lugar onde, desde seu nascimento enquanto um território pensado sob a lógica da produção industrial tratou de aliar um espaço de formação e pensamento criativos.

Sob essa proposta, instala-se a Escola de Desenho e Pintura pelo francês Victor Chartier Rousseau, contratado em 1835. Do momento da chegada de Rousseau até o ano em que faleceu, 1852, a fábrica viveu sua época áurea, o Segundo Estágio da Vista Alegre: o esplendor do ouro (AREZ et all, 1989).³

A influência da França é percebida desde quando Augusto Ferreira Pinto Basto, diretor da fábrica de 1824-1830 e filho do fundador, estagiou na fábrica de Sèvres (1830), para acompanhar e analisar o manejo da pasta e processos fabris, sob a égide de Alexandre Brongniart, diretor da manufatura francesa (AREZ, 1998).

Rousseau, que atuou também na área técnica da fábrica, aprimorando processos de produção e controle de preços, contribuiu na inserção de um estilo francês na decoração. Como primeiro mestre de pintura, reforçou um estilo decorativo baseado nas peças de Sèvres: grandes áreas de porcelana cobertas pela decoração, motivos naturalistas em policromia, filagem a ouro.

O também francês Gustave Fortier, sucessor de Rousseau, como segundo mestre de pintura (1853 – 1869) (FRASCO, 2005), contribuiu de forma definitiva à adoção de um estilo decorativo que iria tornar-se característico da produção da Vista Alegre dali em diante. Decoração de cores pálidas em peças com grande superfície em branco, motivos florais, paisagens, aves, ornamentos em laços, grinaldas, ramos de folhas.



Figura 17 - Chávena e pires. Porcelana de pasta mole. Pintura de fundo rosa sobreposta com azul, decoração policromada. Filagem a ouro. Manufatura de Porcelana de Sèvres. França, 1761.

Fonte:

<http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=6540&handle=li>. Acesso em 13/09/13.



Figura 18 – Fotografia de Chávena. Porcelana. Pintura policromada e ouro. Marca nº 3. Museu da Vista Alegre. Portugal, 1835 - 1852.

Fonte: o autor.

³ Essa divisão do desenvolvimento da fábrica em estágios, oito no total, a partir de 1824, sendo o último de 1968 até o presente, vista em Arez et all (1989), é também seguida pela curadoria do Museu da Vista Alegre com o objetivo de catalogação e exibição das peças de acordo com seus momentos históricos com exceção do oitavo período que refere-se à produção atual desde 1969, mas diferencia-se do livro quanto ao título do quinto período: "A Arte Nova", no museu e em Arez et all (1989): "A Época Difícil".

Fortier não apenas seguiu “as linhas francesas” de Rousseau, mas imprimiu uma delicadeza maior às peças numa espécie de revivalismo que encontra seu lugar no passado justamente no *rocaille*, tradução francesa do rococó⁴, estilo predominante na Europa do século XVIII.

Ligado à vida na corte à frivolidade, aos modos de sociabilidade, aos convívios em salões e jardins, o rococó buscou imprimir, através do luxo e polidez das decorações, um ambiente próprio à fruição da vida, como ilustra a cena representada na pintura de Fragonard, pintor dos mais importantes nessa fase.



Figura 19 - Jean-Honoré Fragonard. *Les Hasards Heureux de l'Escarpolette* (Os Felizes Acidentes do Balanço). 1767. Oil in Canvas. 81 cm x 64,2 cm.

Fonte: http://www.sightswithin.com/Jean-Honore.Fragonard/Les_hasards_heureux_de_l%27escarpolette/Alternative_colors.jpg.

Acesso em: 30/09/13.

⁴ Rococó é um estilo de época no qual “se desenvolve como uma sutileza à complexidade formal e aos excessos do barroco, apelando para a leveza, graça e para os coloridos suaves” (ITAÚ CULTURAL, 2007).

As sinuosidades dos arabescos que se enroscam como ramos de plantas, os florais delicados, os animais, as paisagens bucólicas centralizadas imprimem uma aura lírica e romântica às peças, remetendo-se novamente à participação de Sevrès como constituidora do gosto decorativo da Vista Alegre.

Fortier também introduziu, em 1853, melhorias no setor de impressão, substituindo a gravura em cobre pelos *transfers* impressos em litografia o que viria a ser, substituído pelo decalque em serigrafia, o modelo de impressão de motivos decorativos adotado na atualidade.

A partir de Fortier e seguido pelos mestres de pintura seguintes, como o português Joaquim José de Oliveira, seu sucessor, perdura-se esse estilo revivalista que sobrevive tanto na decoração quanto nas esculturas tradicionais de aves e pássaros que evidenciam uma vertente naturalista.

Essa forte influência de uma tradição estrangeira está ligada ao gosto do consumidor local da época, sob o qual o rei português D. Fernando II (1816-1885), o “Rei-Artista”, um importante centro irradiador de gosto revivalista, colecionador de antiguidades, mecenas das indústrias criativas e “ele próprio um expoente de criação romântica” (SANTOS, 1998) exerceu grande influência.

O vidro continuaria a ser produzido até 1880, preterido pela produção de porcelana de crescente qualidade e reconhecimento internacional. Na Exposição Universal de 1867 em Paris⁵ a Vista Alegre recebeu medalha de cobre e, em 1878, a de prata (AREZ, 1998).

Desde então, inserida num conturbado cenário político e social do fim do século XIX até depois da Primeira Guerra Mundial, a fábrica sofre grandes dificuldades que passam também pela questão de uma ineficácia na proposta de novas formas devido à falta de diversificação das produções artísticas, incluindo a escultura. (FRASCO, 2010)



Figura 20 - Serviço de café. Porcelana de Pasta Mole. Decoração policromada, filagem a ouro. Manufatura de Porcelana de Sèvres. França, 1765-1770. Fonte: <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=6848>. Acesso em 13/09/13.



Figura 21 - Fotografia de Pratos. Porcelana. Pintura policromada e ouro. Pintores: Gustavo Fortier e José F. Vidal. Marca nº 7. Decoração em policromia, filagem a ouro. Museu da Vista Alegre. Portugal, 1853 - 1869.

Fonte: o autor.

⁵ “A exposição aconteceu de 1º de abril a 03 e novembro de 1867, apresentou um total de 52.200 expositores, grande maioria dos europeus (15 969 franceses e 28 443 de outros países europeus), e, de fora da Europa, as participações mais importantes são as do Império Otomano (4946 expositores), América Latina (1794) e Brasil (1339). (...) Entre 11 a 15 mil pessoas viram a Exposição Universal de 1867.” (DEMEULENAERE-DOUYERE, 2008, p. 3) (tradução do autor)

A partir de 1922, administrada pelo Engenheiro Theodoro Ferreira Pinto Basto e quando a empresa é transformada em sociedade por quotas, assiste-se um investimento em seu capital que acarreta em um desenvolvimento tecnológico e aperfeiçoamento na produção junto com novo impulso na área artística e parcerias com artistas consagrados. (AREZ et al, 1989)

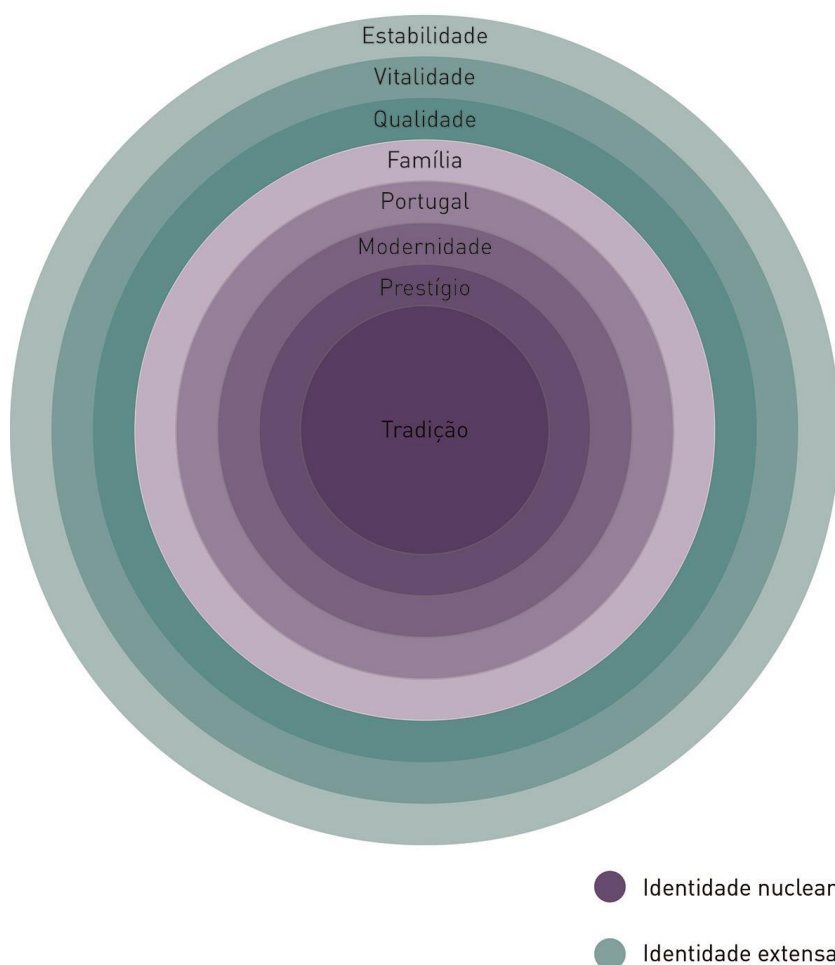
Para Santos (1998), mesmo desenvolvendo trabalhos característicos a determinadas épocas, como a Arte Nova, a *Art Déco* ou o “estilo rústico” dos anos 40, as peças da fábrica, além de pouco inovadoras quanto à forma, seguiram sob uma gramática decorativa revivalista, referenciada em Sèvres, concebida desde a época de Rousseau, reforçada por Fortier e solidificada pelos mestres de pintura portugueses posteriores.

Quadro que dificultou o desenvolvimento de peças sob um gosto português específico que conseguisse acompanhar as mudanças sociais e culturais. As amarras a esse avanço, entre outros fatores, pode dever-se ao fato da produção estar voltada a um mercado que valoriza objetos que comuniquem tradição, no qual há pouco espaço para o risco e formatos inovadores.

Desde então, a nostalgia e a revisitação do passado tem marcado a produção da fábrica de porcelana da Vista Alegre. A opção por essa linha de produção terá que ver com a própria insuficiência industrial do país, proteladora da irrupção do *Design* em prol da promoção das artesanias de luxo. [...] Mais do que pela qualidade plástica estas peças valem sobretudo como artefactos de elite e documentos de um gosto português que aguarda renovação. (idem, p. 12)

Na análise de Ruão (2006), o processo de formação da identidade da marca *Vista Alegre* é composta por dois níveis: identidade nuclear, aquela que comunica crenças fundamentais e intemporais da marca, e a identidade extensa, essa composta pela relação com os consumidores baseadas em critérios periféricos e mutáveis ao longo do tempo. O traço nuclear manifesta-se justamente através da categoria tradição, que funciona como estandarte de comunicação da empresa e elemento impulsionador de desenvolvimento e presença no mercado.

FORMAÇÃO DA IDENTIDADE DA MARCA VISTA ALEGRE



Esquema 1 - Apresentação e posicionamento dos traços que compõem a identidade nuclear e extensa da marca Vista Alegre (idem, p.137) Fonte: (RUÃO, 2006)

Das décadas de 40 a 70, devido a constantes beneficiamentos produtivos, investimento em pesquisas e colaboração tecnológicas com outros centros industriais, a Vista Alegre alargou sua rede de contatos externos e voltando a usufruir de uma visibilidade internacional comparada à sua época áurea no século XIX.

Cabe destacar, após esse período de ascensão, o suporte técnico prestado pela empresa alemã Hutschenreuther of West Germany no desenvolvimento, aos mais altos padrões da época, da técnica de impressão em serigrafia. Além da criação do Gabinete de Orientação Artística que fornecia *transfers* destinados às produções de peças de alta qualidade e do Centro de Arte e Desenvolvimento da Empresa, em 1985,

com o intuito de atuar na área do controle da qualidade e da formação artística objetivando inovação na produção de formas e decorações em paralelo com a reestruturada Escola de Desenho e Pintura (AREZ et al, 1989).

A porcelana da Vista Alegre começa a circular por exposições internacionais em Madrid, Barcelona, Milão, Copenhague e, em 1984-85, "Portugal and Porcelain", Nova York, em parceria com o Metropolitan Museum of Art. A representante Mildred Mottahedeh (1908 – 2000) foi de fundamental importância na introdução da Vista Alegre no mercado estadunidense atuando como representante da marca portuguesa além de diretora da Mottahedeh & Company, empresa que atua no mercado de luxo com reproduções de peças antigas em porcelana e metais, principalmente de origem chinesa e europeia.

A partir da década de 90, o mercado português apresenta-se pequeno para suprimir a oferta da fábrica. Consequente de uma política de internacionalização que visava os mercados de elite como também da classe média europeia e americana, a fábrica investiu em aperfeiçoamentos técnicos e aumentou sua capacidade de produção. Em 2001, o então Grupo Vista Alegre une-se ao grupo Atlantis (vidros e cristais), formando o sexto maior grupo de *tableware* (serviços de mesa) do mundo: o Grupo Vista Alegre Atlantis (VAA). (HISTÓRIA, 2013)

Em 2009, com investimentos nas áreas de infra-estruturas de telecomunicações, eletricidade, gás e construção civil e atuando nos setores industrial, imobiliário, de turismo e participações financeiras (HISTORIAL, 2013) o grupo Visabeira (Viseu, Portugal) lançou uma oferta pública de aquisição (OPA) adquirindo o controle sobre o Grupo Vista Alegre Atlantis numa tentativa de reestruturar a fábrica, abalada por uma crise financeira devido à ausência de investimentos na reestruturação da fábrica que aguardava, desde a fusão de 2001, ser iniciada, incluindo "comprar mais equipamento industrial, encontrar mais oportunidades de exportação e despedir 400 trabalhadores" e numa estratégia de fortalecer o seu braço focado na indústria que com a compra da VAA "vai passar a representar um quarto do volume de negócios total do grupo" (CORREIA, 2009).



Figura 22 – Marca Vista Alegre Atlantis

Fonte:

http://www.vistaalegreatlantis.com/file/pdf/marcas_VA.pdf. Acesso em: 13/04/13

Em 2012, a Vista Alegre figurou na lista Superbrands, Marcas de Excelência em Portugal, formada através de uma eleição que seguiu critérios como: domínio de mercado, longevidade, *goodwill*, fidelização e aceitação além de pesquisa *top of mind* com consumidores. (SUPERBRANDS, 2013).

De acordo com o último comunicado, relativo ao primeiro semestre de 2013, sobre o balanço das atividades do Grupo Vista Alegre Atlantis as vendas atingiram 24,7 milhões. O mercado externo representou 62% das vendas, com destaque para os do Brasil e dos Estados Unidos, com um aumento de 14% e 36% respectivamente e um crescimento de 5% no mercado nacional. Quanto às perspectivas, a empresa pretende continuar focada em sua estratégia de internacionalização e aumento do número de clientes e de países atendidos, como os mercados não tradicionais (China e Japão). Deu-se início a construção da fábrica Ria Stone, em Ílhavo, que atenderá com produção em grés integralmente destinada à exportação para o Grupo IKEA. (REIS, 2013).

Cobrindo produções em porcelana, faiança, grés, vidro e cristal além da gestão de 39 lojas de retalho da marca em Portugal, Espanha, Angola, Moçambique, Estados Unidos e Inglaterra e distribuição para os demais países através da rede de parceiros (VISTA ALEGRE, 2013), a Fábrica de Porcelana da Vista Alegre, continua a construir sua história, iniciada há 189 anos, que busca aliar um constante aperfeiçoamento e desenvolvimento tecnológico dos processos fabris com a formação criativa que desde a criação da Escola de Desenho e Pintura atesta a preocupação da fábrica na transmissão de habilidades artísticas e na criação de um legado de profissionais, aliando artistas, artesãos e *designers*, que contribuíram e contribuem na perpetuação da tradição nacional na arte de fazer porcelana.

O papel do Design no desenvolvimento da produção industrial

Pelo fato do projeto inserir-se no território de produção da Fábrica de Porcelanas da Vista Alegre, fundada no século XIX, época de desenvolvimento da crescente produção industrial, torna-se oportuno a abordagem às demandas das atividades em manufatura no contexto de seu surgimento em meados do século XVIII. Colaborando, assim, com a noção da evolução do conceito de artefato até seu tratamento adotado nos estudos contemporâneos acerca deste tema.

A demanda nas manufaturas dos fins do século XVIII requiritava uma aceleração dos processos industriais, ou seja, era necessária uma otimização do tempo necessário à produção, além disso, era também preciso produzir objetos idênticos numa escala seriada que atendesse às encomendas feitas pelos clientes baseadas em modelos impressos nos catálogos que continham a gama de produtos de determinada indústria.

Forty (2007) cita as estratégias do inglês Josiah Wedgwood, proprietário de uma indústria de cerâmica em fins do século XVIII para demonstrar o desenvolvimento da importância e das tarefas de um *designer* na indústria.

No que concerne a uma afinidade ao gosto dos consumidores, os *designers*, por realizarem um trabalho de projeto não necessitavam estar presentes cotidianamente nas fábricas, trabalhavam de forma isolada, e eram geralmente artistas. Seu isolamento das fábricas também era uma estratégia de produção, percebida por Wedgwood, já que a autonomia a que clamavam não combinava com o rigor da produção industrial.

A opção pela contratação de artistas para desempenhar as tarefas de design era defendida por Wedgwood pelo fato de que considerava que os artistas compreendiam o gosto característico da época, ao mesmo tempo em que atribuíam outro status ao objeto pelo fato dele ter sido desenhado por um artista que possuía um conhecimento apurado e atualizado.

O papel do Design no contexto industrial deve-se também ao aperfeiçoamento da estrutura da produção em série. O trabalho isolado do *designer* no projeto das instruções de produção dos objetos, buscando uniformidade, acarretava um ganho de tempo na produção.

A inserção da atividade de design na indústria, acima de ser vista como um trabalho criativo vem atender as condições necessárias à produção industrial baseada na divisão do trabalho.

A divisão das tarefas na escala industrial determinou a passagem de um modo de produção no qual o indivíduo é responsável por todas as etapas do processo desde a concepção à execução, referindo-se a uma prática artesanal, para outro modo, aquele no qual as tarefas de projeto e execução estão separadas e são exercidas por diferentes profissionais especializados em determinada tarefa.

Se considerarmos que a origem do design se dá com a Revolução Industrial, fica claro que a primeira condição básica do design, a industrialização, solicita um conjunto de saberes que um indivíduo ou área do conhecimento sozinhos não conseguem dar conta. (BELLUZZO, 2011, p. 32)

Forty (2007) entende o Design como um sinalizador de como se configuram as relações sociais no ambiente o qual ele está inserido, através da capacidade de “transmissão de ideias” através dos objetos. Foca-se em enquadrá-lo como peça fundamental no estudo da cultura material, tratando seu surgimento como inserido em um estágio da história do capitalismo e responsável pelo planejamento de bens industriais que geraram riqueza para a época (idem, 2007).

La cultura de una sociedad no la conocemos nunca del todo y, a pesar de eso, los objetos culturales que producimos están, a veces, en condición de expresar implícitamente también las porciones lejanas de las explícitamente manifestadas. El conjunto de la cultura produce un inconsciente colectivo e, incluso, si queremos emplear un afortunado eslogan, “un inconsciente de la obra”. (CALABRESE, 1987, p. 26)

Torna-se evidente a necessidade de um resgate conceitual e histórico sobre o papel do Design, afastá-lo da ideia de que se trata apenas de uma atividade artística, decorativa. Perceber seu caráter pertinente à aparência das coisas como apenas uma de suas abordagens em seu papel de planejamento das etapas de produção dos bens industriais.

As mudanças no Design acompanham, refletem e participam das relações sociais, pois dão formas tangíveis a essas relações. Na análise da forma,

dos materiais, das cores, dos objetos manufaturados de design é possível traçar um quadro de como as interações sociais, as relações domésticas e de poder se apresentavam em determinada época. O Design pode ser visto como um sinal concreto da história da sociedade ao longo dos séculos (FORTY, 2007).

Sudjic (2010) defende a noção de que os objetos de design são frutos de intrincadas "coreografias de interações" que comunicam o estado das relações entre os homens e os artefatos.

Como se sabe, não é só o que o design significa que conta – o "porquê", por assim dizer. O "como" é uma forma igualmente poderosa de entender o mundo físico, material – sobretudo porque as tecnologias e as técnicas continuam evoluindo e expandido. Combinando essa perspectiva tecnológica com uma apreciação do contexto cultural em que o design atua, temos uma forma particularmente vigorosa de olhar o mundo e entendê-lo. (SUDJIC, 2010, p. 50)

Ao desenhar artefatos que seriam usados pelas pessoas, o Design colaborou para diminuir a resistência às novidades, por formatar novos objetos em uma proposta visual já conhecida do público e, assim, atender à necessidade incessante de vendas que caracteriza o modo de produção capitalista.

Descrever o design como uma atividade que invariavelmente disfarça ou muda a forma do que supomos ser a realidade vai à direção oposta de muitos lugares comuns sobre o design, em particular a crença de que a aparência de um produto deve ser uma expressão direta da sua finalidade, visão encarnada no aforismo "a forma segue a função". (FORTY, 2007, p. 21)

Forty (2007) procura nas bases de desenvolvimento da atividade do Design o pressuposto para atacar o paradigma funcionalista, daí, percebe-se a intenção do autor de investigar os processos ocorridos ao longo do desenvolvimento da produção de bens manufaturados para entender a disciplina como construtora da realidade material que cerca a sociedade capitalista e não em criar ditames que visam excluir de sua prática as condições históricas e as mudanças necessárias que ocorreram para a afirmação da importância do Design na concepção dos artefatos em detrimento do foco na função primária de um objeto.

Krippendorff (2006) defende que o paradigma funcionalista serviu para dar justificativa às premissas da produção industrial baseadas na produção em massa e no desenvolvimento tecnológico.

Para atender a necessidade constante de venda dos produtos industriais, o Design percebeu a importância da variedade e foi ao encontro do desejo de diferenciação das pessoas.

Portanto, tomada em seu conjunto, toda a gama de bens manufaturados constituía uma representação da sociedade. O estudo do design não somente confirma a existência de certas distinções sociais, mas também mostra o que se pensava que eram essas diferenças entre categorias. (FORTY, 2007, p. 91)

Intencionando a “boa forma”, uma forma universal, pura, logo, em nome da modernidade, o paradigma funcionalista negou a importância do ornamento como elemento relevante na construção de artefatos. Segundo Cardoso (2012) no decorrer do período modernista prevaleceu a ideia de que ornamento se contrapõe à funcionalidade e que a configuração visual de um artefato não seria capaz de comunicar conceitos e transmitir significados. Para o autor, esse cenário representa um ponto de discussão relevante no design contemporâneo.

E é por se perceber a relevância desse ponto de discussão que se empreende esta dissertação. A pesquisa gira em torno de entender o contexto de fabricação de um material criado inicialmente para servir de suporte de ornamentos, “as folhas novas”, que rejeitados devido ao erro, se ressignificam atribuindo-se um novo uso: ferramenta de limpeza. Agora, este projeto objetiva alçar de ferramenta à matéria-prima criativa, mais um outro uso.

As discussões empreendidos até então sobre o conceito de artefato procuram imprimir valor simbólico às *Folhas Velhas*. Um material que, como será demonstrado detalhadamente adiante, passa uma espécie de trânsito de usos (CARDOSO, 2012) na medida em que se localiza no contexto: “folha nova”, *Folhas Velhas*, ferramenta de limpeza, material para proteção dos decalques durante o transporte na fábrica e, agora, matéria prima.

Todo este trabalho é construído com o intuito de servir como um agente de valor e de alocamento desse artefato nos trabalhos contemporâneos em Design, imbuindo-lhe atributos teóricos e manipulando-o através dos experimentos práticos.

O Design contribui para a produção de uma gama de objetos muito semelhantes em seus possíveis usos, mas que se diferenciavam em sua

aparência, atendendo a necessidade de expressão da individualidade dos consumidores. Ao possuir objetos diferentes dos demais, eles intentam demonstrar serem pertencentes a uma categoria social distinta. Uma diferenciação baseada na ideia de luxo como ostentação.

Até meados do século XIX, o luxo ainda era considerado um fenômeno inextricavelmente ligado à ideia de artesanato, fosse através da sobrevivência de práticas e técnicas tradicionais, ou da forma em que tais técnicas e estéticas eram o ponto de partida para imagens que as indústrias tentavam copiar. (SUDJIC, 2010, p. 112)

Sudjic (2010) revela uma noção de luxo, além daquela que é baseada na capacidade do indivíduo em comprar objetos de alto valor monetário, um “sinal codificado de privilégios” (p. 92).

Luxo era a trégua que a humanidade encontrava para si da luta diária pela sobrevivência. Era o prazer a ser encontrado na compreensão da qualidade das coisas materiais que eram feitas com cuidado e seriedade. [...] A escassez pode transformar as coisas mais simples em luxo. (SUDJIC, 2010, p. 91)

Em fins do século XIX, uma das principais ferramentas para o Design era o de entender os fatores motivacionais que guiavam os consumidores em seus contextos, oferecendo-lhes produtos que serviam de comunicadores de suas condições financeiras, de seu apuro estético e do refinamento que possuíam.

Tratavam-se de estratégias comerciais baseadas nos comportamentos sociais. Com o desenvolvimento da produção em série de objetos através da construção modular, como o mobiliário Thonet, o luxo foi alocado à produção industrial através da possibilidade de diferenciação na composição dos produtos, porém limitados a uma gama de combinações de módulos.

Nos anos 1960, o paradigma de fabricação industrial ainda era a produção em massa: tudo igual em grandes quantidades para todos. Hoje, a indústria caminha olhos vistos em direção à produção flexível, com cada vez mais setores buscando segmentar e adaptar seus produtos para atender à demanda por diferenciação. (CARDOSO, 2012)

Com a enxurrada de objetos produzidos e que invadiram o mercado e as casas, assim como pelo contato crescente com o imaterial das redes de informação, percebe-se uma tendência à preferência por objetos distintivos no qual a experiência estética travada com eles transmitam impressões diferenciadas, afastadas do contexto da produção em série e mais próximas à prática artesanal. O conceito de luxo volta-se, portanto, ao artesanato.



De cima a baixo:

Figuras 23 – Cadeira Thonet No. 4 Café Daum

Figura 24 – Cadeira Thonet No. 100 La Verna

Figura 25 – Cadeira Thonet No. 14 Vienna

Fonte das figuras 23 a 25:

http://www.thonet.com.au/products_group/chairs/. Acesso em 20/11/13.

O movimento *Arts and Crafts* do final do século XIX, começo do século XX, via na criação artesanal uma contraproposta à mecanização e a produção em série. Uma reação ao estado das artes decorativas dentro do contexto industrial, e sua forma de produção mecanizada, além de imprimir uma assinatura do artista (artesão) na tentativa de imbuir diferenciação aos objetos produzidos industrialmente. William Morris, inglês considerado líder do movimento, era um artista, escritor e *designer* têxtil. Os temas comuns de decoração eram baseados em motivos medievais, românticos, folclóricos, além de formas baseadas nas da natureza.

William Morris [...] considerava a Revolução Industrial um mal total e absoluto que minava tradições de arte ao produzir uma enxurrada de cópias mecânicas dos êxitos criativos de fabricantes tradicionais. (SUDJIC, 2010, p. 112)



Figura 26 - William Morris. *Windrush*, 1883-4.

Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/_a1H7iZJ3LNc/SxVYXPipcQI/AAAAAAAAADx8/0LbX_iXmKo/s640/william+morris-morris%26co-1883-windrush.jpg. Acesso em 07/09/13.

Pode-se considerar uma ligação desse projeto com o movimento Arts And Crafts, pois o projeto trabalha com a produção industrial de artes decorativas (decalques). Porém há uma subversão desse sistema no sentido de que a produção visual contida nas *Folhas Velhas* não é legitimada pelo processo industrial, mesmo sendo um fruto dele. O projeto estabelece pontos de contato com o processo artesanal por imprimir uma exclusividade a suas peças além do ato da estampagem manual que o caracteriza como um artefato de caráter artesanal conjugado à prática industrial.

O que sobra para um designer lidar é a superfície, a aparência e as nuances semânticas do significado que permitem interpretar e entender o que um objeto está tentando nos dizer sobre si mesmo. Essas mensagens vão desde o que um objeto faz, e quanto vale, até o modo de ligá-lo. São questões que estão longe de ser triviais, mas transformam o designer em narrador. (idem, p. 34)

Assim como Forty (2007), Krippendorff (2006) também ataca o princípio da “forma segue a função”, ao promover uma transferência de importância da função do produto para seus possíveis significados de acordo com os diferentes usos, uma visão mais centrada no homem e em seu processo de imprimir significado aos artefatos, que nos artefatos por si próprios.

A linguagem no Design: caminho para a significação dos artefatos

Como manifestações do esforço em ampliar o entendimento das ações inerentes à atividade do Design, Krippendorff (2006) vem atender a um histórico desejo de *designers* que alertavam à escassez de conceitualização genuína da disciplina no mercado e nas instituições ao promover um importante contributo sobre as atividades de Design sob uma perspectiva mais profunda da atividade, uma espécie de resgate que tem como primeiro passo a própria palavra “design”, do latim *de* + *signare*, cuja uma das traduções baseia-se em “dar significado através do uso”.

Ao referir-se à sentença “*Design is making sense of things*”, Krippendorff (2006) defende a idéia de que os produtos precisam ser compreendidos pelos usuários. Mudando o sentido da produção dos artefatos.

Designing artifacts to make sense, to have meanings and social significance, actually, going back to the lost meanings in the original Latin word “design, entails a radical shift for the practice of design. It is a turn toward considerations of meaning – a semantic turn. It promises to revitalize design and give it an important place in postindustrial society. (Krippendorff, 2007, introduction)

É pertinente a conceitualização do artefato feita por Cardoso (2012), na qual o artefato é um objeto realizado pela ação humana sobre uma matéria-prima, uma fabricação. A palavra artefato e artificialidade possuem a mesma origem etimológica e referem-se “a tudo aquilo que não é natural” (idem, p. 47)

Krippendorff (2006) propõe uma trajetória da artificialidade, na qual ele rearticula os diferentes tipos de artefatos e adiciona esses novos critérios de design acima mencionados numa progressão dividida em seis passos.

| | |
|---|--|
| Produtos ↓ | Produtos da produção industrial, provenientes das manufaturas; Produção subordinada ao produtor; Obedece a uma estética universal; |
| Goods, Serviços e Identidades ↓ | Reconhece a variedade de possibilidades; Possui qualidades não tangíveis; Obedece a uma estética local; Propicia um desenvolvimento de culturas. |
| Interfaces ↓ | Pressupõe mediação; Permite configuração; Apresenta uma simbiose humano-tecnológica; Possui características de interação, dinâmica e autonomia. |
| Multiuser systems / Newtorks ↓ | Caracteriza-se como um sistema de signos; Acarreta uma variedade de pessoas no mesmo tempo/espaço; Possui características de normatividade, necessidade e conectividade. |

| | |
|----------------------|--|
| Projetos ↓ | São práticas comunicativas particulares; Baseia-se na ideia de <i>participatory design</i> , ideias em colaboração; Propor uma mudança para um problema existente, mudar uma realidade. O que fazer? Em quanto tempo? Deixa algo para trás. |
| Discursos | Realizados por membros de uma comunidade; Propõe a construção de mundos; Uso da narrativa para organização de ideias. Ações organizadas; Baseia-se nos princípios da generalidade e da solidariedade. |

Tabela 1 - Trajetória da artificialidade (KRIPPENDORFF, 2006, p.6)

O autor quebra com a noção materialista dos artefactos e os direciona a uma trajetória baseada no uso da linguagem, pois é através dela que as trocas entre as pessoas acontecem, isto é, a faculdade da linguagem é que faz com que as pessoas sejam pessoas. A linguagem molda as relações, constrói canais de conversação e explicita o espaço de cada indivíduo numa comunidade, em formas de vida compartilhadas.

Language is a cultural artifact that enables humans to coordinate their conceptions, engage in joint action, and construct and reconstruct the realities they see. (idem, p. 20).

Surgem, desta forma, novas perspectivas e novos desafios para o Design, para a prática do projeto: do foco nas atividades da superfície dos objetos tangíveis à conceitualização de artefatos, materiais ou sociais, que signifiquem algo aos seus usuários. Para isso, o autor faz uso do que chama *product semantics*, um aspecto inicial para a virada semântica, baseado na qualidade simbólica das coisas, como transmissoras de significado.

Sob o viés da linguagem, os artefatos contemporâneos libertam-se das amarras da produção industrial e não se encontram subjugados ao capitalismo como área de sobrevivência, usam o discurso como campo de ação através da linguagem.

It is the use of language that distinguishes forms, materials, functions, and problems, and direct designers' attention to what they are to do with them. It might appear obvious that artifacts do not exist without their makers, but colors are artifacts as well, being the product of the human perceptual apparatus. Without language one would have no inclination of what other fellow humans perceive. (Krippendorff, 2006, p. 23)

Percebe-se nesse trecho outra concepção de artefato, dessa vez artefatos são produtos dos aparatos de percepção humana. Conceito que renega a necessidade de tangibilidade dos artefatos e os coloca no campo das manifestações, e, ainda assim, destaca a importância das ações humanas em sua produção.

Assim, constrói-se um novo cenário de atuação do Design, não apenas referindo-se à aparência e ao modo de construção de artefatos materiais ou aos processos de divisão do trabalho nas manufaturas. Sua existência deixa de estar subordinada à indústria e entra no campo da produção de conhecimento baseada nas relações sociais através da linguagem. Mais, nas formas de organização da vida de grupos de indivíduos que partilham de hábitos e costumes afins, ou seja, que vivem em uma comunidade.

Romero (2011), a partir dos escritos de Burrell & Morgan no livro *Paradigms, metaphors, and puzzle solving in organization theory*. (1980) que estabelecem quatro paradigmas que comunicam as diferentes abordagens do design: radical humanista, radical estruturalista, interpretativo e funcionalista, faz uso do paradigma interpretativo para o qual o design é uma das visões que constituem a realidade.

O design aqui não soluciona problemas, participa de um enunciado que já começou e seu objetivo é justamente o de entrar nesse diálogo. Nunca o inicia; simplesmente intervém nele e, no melhor dos casos, produz interpretações. A partir desse paradigma [interpretativo], os objetos são os espaços de sentidos produzidos pela intervenção do design. (ROMERO, 2011, p. 20)

Sudjic (2010) ao defender que o design também é uma linguagem e que se modifica e evolui de acordo com o tratamento dado a ela pelas relações sociais e manifestações culturais, o propõe como "chave para entender o mundo feito pelo homem".

O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial – ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais. (SUDJIC, 2010, p. 49)

Torna-se clara a passagem da dimensão de trabalho baseada em um universo de possibilidades, a unilateralidade da oferta de artefatos subjugados a produção tecnológica - *technology-centered design* - a uma dimensão composta por multiversos, na qual os diferentes modos de vida são assumidos e o campo de atividade do design expande-se, pois agora se encontra subjugado às pessoas e às suas diversidades e faz uso da linguagem como instrumento de construção dos artefatos – *human-centered design* (KRIPPENDORFF, 2006). Realiza-se aqui um ponto de contato com o projeto: através da linguagem

Encarar linguagem como um fenômeno incorporado ao ser humano valida os parâmetros do *human-centered design* que tratam sobre a capacidade do design de empregar significado às coisas. Os significados não existem fora do contexto humano, e é no campo da linguagem no qual eles se processam. Nesse contexto, torna-se imperativa uma abordagem que intencione uma humanização da técnica, um caminho no qual o ponto de partida são as pessoas, não a tecnologia.

O que se pretende é uma colaboração entre o homem e a máquina, a eliminação da unilateralidade do processo centrado na tecnologia e a construção de diálogos possíveis entre a comunidade e os modos de produção, na busca em perceber os artefatos como tendo sido desenhados para sobreviver na linguagem e na comunicação humana.

Os objetos são nossa maneira de mediar a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos. [...] E o design passou a ser a linguagem com que se molda esses objetos e confecciona as mensagens que eles carregam. (SUDJIC, 2010, p. 21)

Assim, cabe aos *designers* perceberem as questões que de forma visível ou invisível apeteçam a determinados usuários dentro do contexto do projeto. É no campo da linguagem que os artefatos fazem sentido, é onde essa troca acontece através de um processo de coordenação das percepções e ações que geram um significado.

[...] os artefatos obedecem a uma "lógica construtiva", a qual é a soma das idéias contidas em seu projeto com seus materiais e condição de fabricação. Por outro lado, formas e artefato são passíveis de adaptação pelo uso e sujeitos a mudanças de percepção pelo juízo. (CARDOSO, 2012, p. 36)

Como se percebe em Cardoso (2012), os significados dos artefatos são construídos durante seu processo de uso pelas pessoas. O significado não existe no produto em si ou somente nas mentes das pessoas, ele é fruto da relação entre o que é afetado no usuário diante a manifestação dada pela presença do artefato, trata-se de uma troca de sentidos.

Portanto, é na esfera de construção do significado que a abordagem do Design enquanto linguagem, bebendo dos ditames do paradigma interpretativo (ROMERO, 2011), encontra um campo rico em possíveis construções de sentido e diferentes formas de apreensão dos artefatos produzidos nos projetos.

Considera-se aqui a interpretação como processos de interação que conformam espaços de sentido, entendendo o sentido como uma construção dinâmica, múltipla e externa, que em cada nova interpretação se reconstrói, formando verdadeiros espaços de comunicação e tornando impossível obter um único significado. (ROMERO, 2011, p. 20)

A expansão de seu conceito e área de atuação oferece alternativas à participação do Design em todos os campos de interação do homem com seu ambiente, afirmando seu caráter multidisciplinar.

A discussão sobre o artefato e suas naturezas, mostra-se pertinente ao projeto por perceber que ele por si é um artefato. Um artefato de discurso no qual há uma história a ser narrada, através de ações organizadas e que propõe a formatação de um novo território. Esse território que começa a ser habitado pelos conceitos analisados e será ilustrado pelas experiências práticas empreendidas durante seu processo de feitura, a coleção "Folhas Velhas, Por Acaso".

Por encontrar-se de acordo com as ideias sobre as diferentes naturezas do artefato (KRIPPENDORFF, 2006) e seu "uso híbrido" (CARDOSO, 2012) de acordo com os significados dados pelas pessoas, é que se percebe a própria dissertação como um artefato, defendendo a ideia de que o trabalho do *designer* está para além do projeto de produtos tangíveis, o ponto final deste trabalho, mas também na produção destes discursos que contam as narrativas de seu percurso.

O Design como transformador: a recriação do novo

Em Design, o método estabelece-se ao investigar o presente na busca por possíveis visualizações de um futuro desejável/planejado, o que insere o design nas lógicas sociais na busca por entendimentos que produzam intervenções futuras dentro de um contexto desejado. O Design reside na recriação. Para esse futuro vir a acontecer de fato, é preciso o desenvolvimento de estruturas capazes de formatá-lo, através da criação de espaços de futuros possíveis.

Yet, many design issues start with seeing possibilities, inventing a desirable future, or reframing what everyone else considers a problem into an attractive project, not by solving problems. (Krippendorff, 2006, p. 221)

O novo é seguido por uma série de medos e constrangimentos que são construídos no campo das relações sociais, o que torna difícil a recepção a novas visões e a novas estruturas de funcionamento de um mundo já conhecido. O Design, todavia, necessita visualizar os possíveis novos enquadramentos dentro do contexto específico de projeto. A criação lida com o desafio às inibições, ao novo, ao inesperado, aos objetos não identificados.

Após a Revolução Industrial e, por conseguinte, o desenvolvimento da cultura de massas e da sociedade da informação no século XX, na qual, depois do advento da internet, acresceram-se exponencialmente as estratégias de acesso virtual a objetos culturais de outras épocas – digeridos e transformados no intuito de encontrar o novo daquilo que já existe.

Conseguir elevar a qualidade das imagens que se produz é, de um lado, trabalhar a aparência, mas, do outro, também a essência. Dessa maneira, o design torna-se um vetor transmissor de conteúdos capaz de ampliar a consciência, qualificando a audiência, ampliando os limites da própria cultura. (BICUDO, 2011, p. 63)

Forty (2007) cita o papel do design na formatação do novo como uma estratégia de disfarce das coisas para que elas, transmutadas sob a forma de objetos triviais, fossem aceitas, para que fosse vencido o medo do inesperado. Ao citar Roland Barthes e seu livro *Mitologias* (1957), o autor relata o poder que os mitos possuem sobre o nosso modo de pensar devido a sua capacidade de exprimir diferentes alternativas sobre o

mundo. Traçando-se um paralelo com o Design, o autor trata a construção do mito como uma estratégia comercial, afirmando a capacidade que o design possui de transmiti-lo sob uma forma concreta através dos meios de produção de bens manufaturados.

Krippendorff (2006) propõe outra abordagem, para ele é preciso que sejam criadas novas alternativas que enquadrem o novo e o transmita sob a forma de um comportamento familiar aos interessados no processo. Essa comunicação deve acontecer através da colaboração inserida no campo da linguagem.

Newness is mostly born in language, in new ways of narrating the world, particularly of future worlds – not just among designers, but equally among those on whom the realization and use of a design ultimately rests. Probably the most important source of alternative futures is myth and fiction, which are limited only by human imagination. (idem, p. 222)

A função dos mitos pode ser vista não numa perspectiva da estratégia de comercialização de produtos acabados como Forty (2007) sugere, mas para introduzir uma nova imagética que inspire as pessoas a buscarem novas formas de desenvolvimento de suas relações com a realidade que a cercam. Krippendorff (2006) defende a ideia de que os mitos e as ficções científicas lançam ideias sobre uma realidade futura possível, as quais podem servir de inspiração para pessoas que desejam tornar esse futuro real, usando para isso, a concepção de artefatos moldados de acordo com narrativas.

O papel dos designers mais sofisticados, hoje, tanto é ser contadores de histórias, fazer um design que fale de uma forma que transmita essas mensagens, quanto resolver problemas formais e funcionais. (SUDJIC, 2010, p. 21)

No contexto de mudança do foco de produção dos artefatos contemporâneos, Krippendorff (2006) usa da premissa de que "*meaning matters more than function*". É nessa transição entre a função e o significado como finalidade primordial dos artefatos que os *designers* possuem a oportunidade de estruturar seu ofício no contexto atual.

O método de realização dos projetos, a tomada de responsabilidades, a escolha pelo discurso utilizado nas narrativas e pela capacidade de torná-los reais através de uma sintonia com as demais pessoas afetadas dentro do contexto projetual, são os fatores que guiam as ações do *designer*.

A inovação no projeto é percebida pela ressignificação de um artefato industrial pensado para funcionar como ferramenta de produção, As *Folhas Velhas*, artefatos que surgiram devido ao erro no processo industrial e são formadas pela necessidade de que se cumpra uma das etapas de produção de peças em cerâmica decorada, a impressão serigráfica.

O erro como agente do projeto em Design

Guilhermo (2011) ao citar Edgar Morin em sua obra "O método IV: as ideias, a sua natureza, vida, habitat e organização" (1991) relata a importância do erro no processo como oportunidade de inovação através da observação de seus resultados, sendo através dele que o aprendizado é fixado de forma mais eficiente o que o faz propor uma "pedagogia de valorização do erro".

O erro é o ponto inicial que determina a construção das *Folhas Velhas* e, por conseguinte, suas apropriações e ressignificações através das experiências propostas. E por tratar-se justamente de inovação, de experimentação, de teste de cenários possíveis, o erro, além de indutor, também é convidado participar como agente do processo, no qual seus resultados são encarados como válidos, compondo, junto com o acaso e com o *designer*, os principais agentes do projeto.

Portanto, o erro aliado a um pensamento de Design que o percebe como ponto de partida para transformação de um artefato e colaborador na construção de um novo cenário, refletem uma metodologia que busca a inovação aplicada na criação de experimentos que compõem a coleção de peças em porcelana, "Folhas Velhas, Por Acaso".

Ao perceber o Design como uma disciplina do pensamento, no qual o projeto lida com possibilidades dentro de cenários existentes comunicadas através de narrativas, percebe-se pertinente a inserção da pesquisa sobre as *Folhas Velhas* dentro do campo dos estudos nessa área. O que me instiga enquanto pesquisa e prática não está na ideia de produção do "novo, proveniente de nenhum lugar", mas das apropriações dos objetos culturais já existentes. Tudo se transforma.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO NA VISTA ALEGRE

A residência em design IDPool Vista Alegre

É nessa esteira de investimentos nos campos da pesquisa e inovação que, desde 2012, promove-se o programa Vista Alegre Atlantis International Design Pool, uma residência em design destinada a jovens criadores de todo mundo interessados em participar de um laboratório criativo em cerâmica e vidro no qual poderão trocar experiências com profissionais de alta competência além de terem a oportunidade de desenvolver e propor novos produtos no contexto da fábrica. (IDPOOL, 2012)



Figura 27 - Turma de residentes do IDPool no Palácio da Quinta da Vista Alegre, Ílhavo.

Da esquerda à direita: Eliézer Nogueira Jr., Carissa Santoso, Thiago Costa de Menezes, Teresa, Martha Alvarez Montero e Diogo Rapazote. Foto: João Drumond

O IDPool representa um esforço atual dentro da política de internacionalização do grupo atuando na criação de parcerias para novos produtos.

No âmbito do desenvolvimento dos novos produtos continuará a ser dada continuidade aos projetos de colaboração com artistas contemporâneos nacionais e internacionais, promovendo, ao mesmo tempo, uma colaboração com jovens designers de várias áreas geográficas através do projeto "ID Pool". (REIS, 2013)

Desde então, participaram da residência *designers* e artistas de países como França, Espanha, Índia, México, Tailândia, Líbano, Holanda, Inglaterra, Brasil, Portugal. Projetos nas áreas de escultura, modelação, decoração, pintura, vidraria e cristais são desenvolvidos guiados por *briefings*⁶ propostos pela direção do programa e pelo departamento de marketing que se traduzem em demandas de mercado ainda não atendidas pela linha de produtos da fábrica ou pretendem oferecer uma gama maior de alternativas às linhas já existentes em *tableware*, *hotelware*⁷ ou peças de decoração.

As propostas são discutidas junto dos supervisores do programa, *designers* contratados da fábrica, analisadas a respeito de sua viabilidade, criticadas, revisadas e apresentadas em reuniões com os diretores nas quais recebem um *feedback* e são avaliadas de acordo com a afinidade com o mercado consumidor pretendido e com as exigências técnicas de produção.

Para tornar possível a pesquisa sobre as *Folhas Velhas* e perceber seu papel na escala de produção industrial da fábrica, fez-se oportuna meu ingresso nessa residência.

A investigação *in loco* e a componente prática deste trabalho foram realizadas através desse programa, no qual tive a oportunidade de usufruir de uma estrutura tanto física quanto administrativa que ofereceram a liberdade indispensável à realização das investigações. Logo, para a inserção de minha pesquisa sobre as *Folhas Velhas* nessa residência, tornou-se pertinente, no que tange à dimensão prática, sua adaptação aos *briefings*.

Portanto, é nesse ambiente criativo-industrial que o trabalho está imerso. Sob uma perspectiva, no entanto, diferente e transgressora da rotina de produção de peças em porcelana, irrefutavelmente novas: produtos finais resistentes a todas as inspeções de qualidade do processo, da pasta à decoração, encaixados dentro dos padrões do processo industrial.



Figura 28 – Coleção *Tableware Transatlântica*. Designer: Brunno Jahara. IDPool, Vista Alegre.

Fonte: <http://www.yatzer.com/brunno-jahara-vista-alegre>. Acesso em: 04/10/13.



Figura 29 – Coleção infantil Bairro das Flores. Sopeiras. Designer: Fernanda Massotti. IDPool, Vista Alegre.

Fonte: <http://myvistaalegre.com/pt/search?q=bairro+das+flores&submitSearch=Pesquisa>.

Acesso em 04/10/13.

⁶ Exemplo de briefing em anexo (p. 178).

⁷ *Tableware* e *hotelware* são termos usados para referenciar, respectivamente, utensílios de mesa para casa e para hotel. Diferenciam-se em aspectos físicos, decorativos e fabris, pois são previstos a níveis de desgaste diversos. Peças em *hotelware* possuem maior espessura e decoração *inglaze*, adquirindo maior resistência e, possivelmente, durabilidade ao manuseio e às lavagens consecutivas.

Produzindo uma peça em porcelana

Inserido na indústria, o processo de construção das *Folhas Velhas* é cercado de condições tanto técnicas quanto visuais inerentes à produção serigráfica que faz parte do processo global de produção de uma peça em porcelana, desde a modelação até a peça final decorada.

Portanto, é essencial, primeiramente, que se comunique o contexto onde estão situadas e o que as torna necessárias ao processo de produção dos artigos em porcelana. Torna-se válida a descrição dos processos habituais de produção das peças em porcelana decoradas, percebendo-se, assim, o motivo e o modo com os quais são produzidas as *Folhas Velhas*.

Como exemplo, detalhar-se-á produção do pote *Fu Dog*, integrante da coleção *Tobacco Leaf*, peças em colaboração com a marca estadunidense de *tableware* Mottahedeh Porcelain. A escolha por essa peça deve-se pela possibilidade de ilustrar o maior numero de etapas do processo, pelo fato de a peça possuir um intrincado processo de montagem quanto a sua forma e um processo decorativo demanda atividades em todos os setores de decoração da fábrica.



Figura 30 - Coleção parcial de *tableware* Tobacco Leaf (Mottahedeh & Vista Alegre).

Fonte: http://www.liveauctioneers.com/item/21778474_partial-set-of-mottahedeh-dinnerware.

Acesso em 28/10/13.

Produzindo a peça em branco

Para que se produzam inúmeras peças idênticas, é necessário, a priori, produzir seu molde. Para a produção do molde, é feito o *Modelo A*, a peça inicial que, através da relação positivo-negativo, dará origem a um *molde em gesso* (forma de amostra).



Figura 31 - Modelo A: tampa, corpo, asas e pega Fonte: o autor.

O molde proveniente do *Modelo A* produzirá a *Madre*, "a mãe dos moldes", em silicone ou araldite.



Figura 32 – Madre: tampa, corpo, asas e pega. Fonte: o autor.

A *Madre* será responsável pela produção de *inúmeros moldes em gesso* que receberam, por fim, a pasta de porcelana gerando através de seus relevos e por suas paredes, a peça em pasta crua, última etapa de modelação antes da primeira queima.



Figura 33 – Moldes: tampa, corpo, asas e pega. Fonte: o autor.



Figura 34 - Encaixes no corpo dos moldes. Fonte: o autor.



Figura 35 - Colagem das asas e pega e acabamento em pasta crua (imagens de outras peças). Fonte: o autor.

Após a secagem em pasta crua para que seja retirada toda sua umidade, a peça passa por sua primeira fornada a 900°C por 22 horas. A pasta crua passa, então, a chacoalhar e, em seguida, é mergulhada em uma solução contendo vidro cerâmico para ser posta novamente no forno, dessa vez a 1400°C também por 22 horas, agora, devido à camada de vidrado, a peça adquire brilho, resistência e translucidez, características fundamentais da porcelana de alta qualidade.



Figura 36 - Pote Fu Dog em branco. Fonte: o autor.

Decorando uma peça

Dá-se início ao processo de decoração da peça. Os decalques são os motivos decorativos, as ilustrações, os desenhos, ou seja, a carga pictórica impressos em serigrafia sobre papel e aplicados posteriormente em porcelana por funcionárias, chamadas cromadoras, especialistas em aplicação manual da decoração.

A fixação da decoração na porcelana seja pintura a mão, filagem ou decalque é realizada através da queima da peça, uma terceira fornada. Algumas peças, como o Pote Fu Dog, que possuem mais de um processo decorativo vão, consequentemente, mais vezes ao forno.

Existem três tipos de fornadas decorativas e para cada uma dela diferentes tipos de pigmentos adaptados para suportarem a temperatura máxima de cada forno.

| Tipo de decoração | Temperatura | Tempo no forno | Localização após a queima | Propriedades |
|-------------------|-------------|----------------|---------------------------|--|
| Grande Fogo | 1400°C | 5h | Dentro do vidrado | Apenas azul cobalto |
| <i>In-glaze</i> | 1250°C | 4h | Dentro do vidrado | A decoração entra no vidrado, logo, torna-se íntegra à peça. Adquire maior resistência ao desgaste pelo uso e não há relevo na superfície. Comum em <i>hotelware</i> e peças de alto valor comercial. |
| <i>On-glaze</i> | 850°C | 4h a 5h | Sobre o vidrado | A decoração permanece sobre o vidrado. Mais propensa ao desgaste pelo uso. Maior variação cromática. Decoração a ouro e platina possuem as mesmas características. Comum para <i>dinnerware</i> . Menor custo de produção. |

Tabela 2 - Tipos de decoração relativos à queima. Fonte: o autor.

Para o Pote Fu Dog, a primeira decoração a ser aplicada chama-se é do tipo "grande fogo" e refere-se aos desenhos em azul cobalto, cor tradicional da decoração em cerâmica. O azul cobalto é a única cor aplicado nesse tipo de decoração por ser capaz de enfrentar altas temperaturas e manter-se coesa. A peça receberá os primeiros decalques em azul para depois serem aplicados decalques em outras cores.



Figura 37 - Decalques em "grande fogo" para corpo e tampa. Laca amarela. Fonte: o autor.



Figura 38 - Peça após queima em "grande fogo". Fonte: o autor.

Depois dessa etapa, a peça recebe a decoração *in-glaze*. A aplicação do decalque é realizada sob a mesma técnica do decalque em grande fogo. Primeiramente, os decalques são imersos em água para que se descolem do papel em que foram impressos e, assim, ficam presos à laca (camada de cola amarela, rósea ou incolor). A laca é aplicada sobre o papel também com a técnica de serigrafia e é a última camada que o papel recebe depois que toda a decoração encontra-se impressa.



Figura 39 - Decalques *in-glaze*. Laca transparente. Fonte: o autor.



Figura 40 - Decalques após imersão. Fonte: o autor.

Assim, a decoração, em forma de adesivo, é posta sobre a peça de porcelana e é manipulada pela cromadora para que o desenho fique localizado na posição correta. O trabalho de aplicação de decalques é bastante minucioso, não é permitido que nenhum tipo de impureza ou bolha de ar permaneça entre a porcelana e o decalque, pois dessa forma a gravação apresentaria falhas nos pontos em que não houve contato

direto entre o vidro e a decoração. Após a queima, as peças passam pelo controle de qualidade para que se verifique se estão decoradas corretamente.



Figura 41 - Aplicação do decalque sobre a tampa. Fonte: o autor.



Figura 42 - Aplicação do decalque sobre o corpo do pote. Fonte: o autor.



Figura 43 - Peça após queima *in-glaze*. Fonte: o autor.

Após a aplicação dos decalques, a peça recebe detalhes em pintura à mão e filagem em ouro.



Figura 44 – Fotografia do gabarito para pintura à mão da pega e das asas,. Mesmo a pintura obedece a um desenho previamente estabelecido, como é característica da escala da produção em série. Documento da Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Fonte: o autor.



Figura 45 - Pintura à mão em ouro. Fonte: o autor.



Figura 46 - Filagem a ouro. Fonte: o autor.



Figura 47 - Peça antes da fornada para gravação do ouro. Fonte: o autor.



Figura 48 - Resultado final do processo de produção do Pote Fu Dog. Fonte: o autor.



Figura 49 - Detalhes e marca gravada na base da peça. Fonte: o autor.

Produzindo decalques

Os decalques são confeccionados no Setor de Produção Digital. Lá, ocorrem os processos de tratamento digital dos desenhos, impressão de fotolitos, tensionamento e revelação das telas e, por fim, impressão em serigrafia dos decalques em papel.



Da esquerda à direita, de cima a baixo:

Figura 50 - Tensionamento de tela serigráfica. Fonte: o autor.

Figura 51 - Exemplar de fotolito (Decoração: Margão). Fonte: o autor.

Figura 52 - Revelação fotossensível. Fonte: o autor.

Figura 53 - Lavagem de telas para retirar resíduos provenientes da revelação. Fonte: o autor.

Os decalques são impressos em um tipo especial de papel, *Waxed Tissue* ou “papel de decalque”, que possui uma camada de cera em sua superfície que, quando imerso em água, desmancha-se e possibilita a soltura do desenho que permanece coeso devido estar preso na camada superior de laca e, assim, é aplicado sobre a porcelana como visto anteriormente. A fábrica trabalha com o papel nos seguintes tamanhos:

| Tamanhos do papel de impressão de decalques (cm) |
|--|
| 42x57 |
| 45x61 |
| 50x70 |
| 55x75 |
| 57x83 |

Tabela 3 - Dimensão dos papéis de impressão serigráfica. Fonte: o autor.



De cima a baixo:

Figura 54 - Resmas de papel de decalque. Fonte: o autor.

Figura 55 - Resmas fechadas de papel de decalque com a indicação de origem. Fonte: o autor.

O tamanho comumente utilizado é o de 55x75cm. Os desenhos impressos em cada papel equivalem a um modelo de decoração. Os desenhos são dispostos no papel de tal forma que propiciem o maior número de decalques possíveis para uma mesma decoração, ou seja, em um único papel é possível encontrar decalques para pratos, chávenas, travessas, bules, vasos etc.



Figura 56 - Decoração a ser impressa pela máquina serigráfica. Fonte: o autor.

Como é comum na técnica de serigrafia, cada tela é responsável pela impressão de uma cor da decoração, consequentemente, um mesmo papel recebe quantas camadas de tintas forem necessárias para que se complete a desenho^{8 9}. Para cada camada de cor, os papéis passam por um tempo de secagem, que dura em torno de 30 minutos, para que logo após possam receber uma nova impressão e assim consequentemente até que se imprime o desenho planejado. Ao papel que contém o desenho final de uma decoração dá-se o nome de "folha nova".



Figura 57 – Exemplar de folha nova, 55cmx75cm. Fonte: o autor.

⁸ Em anexo, formulário interno da fábrica "Requisição de Materiais", (p. 183), no qual é possível verificar os materiais, entre tintas, pigmentos e óleos, solicitados para a produção de uma linha decorativa de decalques, no caso, "Barrierar", parceria entre Mottahedeh e Vista Alegre.

⁹ Em anexo, formulário interno da fábrica "Planeamento de Produção" (p. 185), no qual verifica-se o cronograma diário de impressões por máquina (no documento: S.aut.-2, indica qual a máquina a que o planeamento se refere), tipo de decoração e número de folhas a serem impressas.

Todas as folhas novas possuem elementos comuns como a marca de registro para acerto da impressão, barra de cores impressas e uma caixa de informações referentes à decoração para controle da produção.

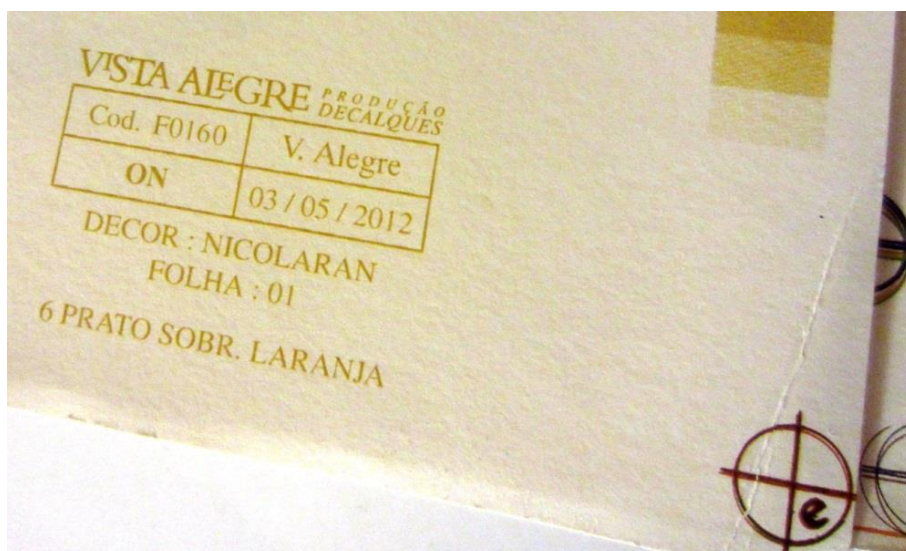


Figura 58 - Detalhe de "folha nova" contendo, registro, escala de cores e caixa com informações da decoração. Fonte: o autor.

VISTA ALEGRE PRODUÇÃO
DECALQUES

| | |
|-----------------------|---------------------|
| Código Decoração | Cliente |
| Tipo de queima | Data Prod. Fotolito |

NOME DA DECORAÇÃO
NÚMERO DA FOLHA

QUANTIDADE E ESPECIFICAÇÃO DAS PEÇAS

Tabela 4 – Reprodução de modelo do quadro de informações de uma folha de decalques. Fonte: o autor.

Ao completar-se a impressão de todas as camadas de cores exigidas pela decoração, o papel recebe uma última camada serigráfica, dessa vez, de laca (Laca 412/THIX – MS C), que cobre toda a superfície impressa do papel, fazendo o contorno do desenho.



Figura 59 - Folha de decalques com aplicação de laca amarela. Fonte: o autor.

Em seguida, os papéis são levados ao Setor de Escolha, local responsável pelo controle de qualidade dos decalques impressos na fábrica. Os papéis são inspecionados visualmente e individualmente por funcionários especializados que buscam alguma imperfeição na impressão, na aplicação da laca ou na integridade da folha.



Figura 60 - Setor de Escolha. Fonte: o autor.

Os defeitos que decretam a rejeição de uma folha de decalques são descritos resumidamente a seguir¹⁰:

¹⁰ Texto extraído do documento interno da fábrica relativo à Especificação da Qualidade, EQ 703, (p. 186), que contém indicações de procedimento e descrição detalhada dos defeitos de decalques e encontra-se em anexo. Esse documento é apresenta-se crucial para este projeto, pois indica todos os fatores necessários para que uma folha de decalques torne-se posteriormente uma *Folha Velha*.

| Lista de defeitos de decalques sujeitos à rejeição |
|--|
| Pintas: pontos de tinta existentes no decalque e que não fazem parte da decoração |
| Falta de tinta |
| Falta de uma das impressões de um motivo decorativo |
| Desacerto entre as sucessivas camadas de impressão |
| Falta de laca na área do motivo |
| Excesso de laca |
| Dobras no decalque |
| Papel rasgado |
| Lixo no decalque: partículas estranhas ou manchas na área da laca |
| Dente de serra: descontinuidade da linearidade em perfis |
| Manchas: aspecto não uniforme em áreas sólidas da decoração |
| Esmurrado: tinta impressa e posteriormente esmurrada, danificada |
| Chupado: aspecto não uniforme em áreas de tinta impressa |
| Descentrado: decorações com diferentes distâncias entre as filagens ao longo do motivo |
| Outros: defeitos cuja descrição não se enquadra em nenhuma das anteriores |

Tabela 5 - Reprodução resumida do texto do documento EQ 703 que lista os defeitos de decalque.

Fonte: Vista Alegre, documento interno EQ 703 (em anexo, p. 182).



De cima a baixo:

Figura 61 - Papel esmurrado. Fonte: o autor.

Figura 62 - Decoração descentrada. Fonte: o autor.

Se aprovados, as folhas são transferidas ao Armazém de Decalques, onde são cortadas e os decalques agrupados: cada decoração para cada peça. As peças são cortadas automaticamente por uma máquina de corte comandada por um software no qual há a indicação das coordenadas dos cortes de cada folha que foram demarcadas manualmente por funcionários e filmadas pela câmera da impressora.



Da esquerda à direita, de cima a baixo:

Figura 63 - Marcação de corte. Fonte: o autor. Fonte: o autor.

Figura 64 - Folha de corte sobre folha de decalques. Fonte: o autor.

Figura 65 - Folha com as coordenadas de corte. Fonte: o autor.

Figura 66 - Máquina de corte com câmera. Fonte: o autor.



Figura 67 - Máquina de lacre. Fonte: o autor.

Figura 68 - Decalques agrupados com data de fabricação. Fonte: o autor.

Em seguida, os decalques são armazenados divididos por coleção decorativa em estantes e aguardam pela demanda do Setor de Estamparia para, enfim, decorarem as peças de porcelana.

O que acontece, no entanto, com as folhas que foram rejeitadas durante a escolha?

Essas folhas, em vez de serem colocadas no lixo, são reaproveitadas e passam a servir de material para limpeza, recebendo as primeiras camadas de tinta com o objetivo de retirar as possíveis impurezas presentes nas telas de serigrafia e prepará-las para as impressões de “folhas novas”. As “folhas novas” são os produtos finais do processo de fabricação de decalques. Já a respeito das folhas que foram rejeitadas pelo controle da qualidade de produção, essas são reaproveitadas e tornam-se ferramentas do processo (materiais de limpeza), às quais, os funcionários da fábrica puseram, consequentemente, a alcunha de *Folhas Velhas*.

Construindo as *Folhas Velhas*

Para que a tinta impressa sobre uma folha nova de decalque esteja livre de impurezas e para que os desenhos formados pela passagem da tinta sobre a tela possuam o maior grau de nitidez possível, é preciso que as telas sejam limpas de todo resquícios da emulsão fotossensível ou de alguma quantidade remanescente de uma substância utilizada limpeza. Isto quer dizer que para que se inicie a impressão de uma decoração é necessária uma etapa de preparação da tela. Nessa etapa ocorrem, em média, oito impressões para que a tinta passe entre os espaços abertos durante a revelação, deixando a tela, assim, pronta para imprimir os desenhos com o maior grau de exatidão e pureza das tintas. Para receber essas camadas preliminares de impressão, são usadas as folhas de decalque que foram rejeitadas durante alguma etapa do processo devido a defeitos de impressão ou mal estado do papel, as *Folhas Velhas*.

Portanto, as *Folhas Velhas* são responsáveis pela abertura dos processos de impressão de todos os decalques produzidos na fábrica. Durante a preparação de uma tela para impressão, é utilizado um solvente químico serigráfico para limpeza, chamado “Xiló” ou “Supersol”, ele é responsável

por retirar as sujeiras e as impurezas eventualmente depositadas ou resquícios da emulsão fotossensível que permaneceram mesmo após a lavagem das telas após o processo de revelação.



Figura 69 - Solvente químico serigráfico. Fonte: o autor.

Vale ressaltar que, se durante o processo de serigrafia ocorra algum erro de impressão ou alguns dos defeitos citados acima (Tabela 4), o papel de decalque ali mesmo é rejeitado, antes mesmo de ir ao Setor de Escolha, o que explica a existência de muitas *Folhas Velhas* que não contém a aplicação de laca, etapa final da produção de decalques.

Durante a impressão, as *Folhas Velhas* realizam o mesmo caminho que suas congêneres “folhas novas”. Entre uma impressão-limpeza e outra, ficam descansando durante um tempo em prateleiras junto às “folhas novas” para que a tinta possa secar. Depois da secagem são postas em estantes e lá aguardam até que sejam apanhadas para outra limpeza.



Figura 70 - Estante das *Folhas Velhas*. Fonte: o autor.

É aí que entra a casualidade no processo: momento em que uma *Folha Velha* é resgatada da estante para mais uma limpeza. Sua escolha é aleatória, assim como é aleatória a tela de serigrafia a ser limpa e o tempo em que encontra-se a espera por uma nova limpeza. A demanda de produção da fábrica determina quais decalques precisam ser impressos e a necessidade de limpeza das telas, porém, no que se refere a composição realizada nessa *Folha Velha*, é o acaso que ali impera. As cores e os desenhos que recebem, fazem parte da coreografia da produção, mas mesmo pensada, planejada, definir tal cor ou tal desenho a ser impresso, o que compõe uma camada nessa *Folha Velha*, não é uma exigência do processo, atende apenas à necessidade de dar continuidade à produção.

Através da tela, a tinta toma forma, entrando nos sucros revelados pela emulsão, daí, são impressas, camadas por camada, por cada impressão, um tempo de espera para a próxima camada.

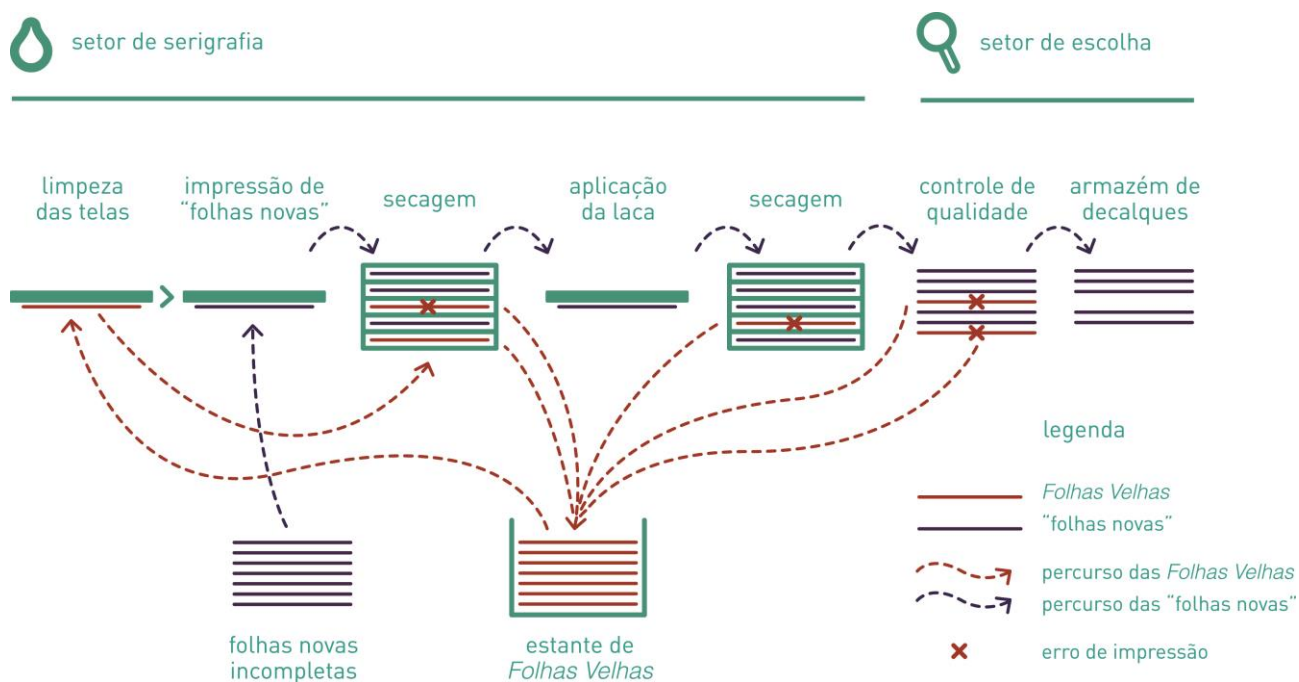
É aí que entra o acaso operando. Ali sua participação não é notada, muito menos controlada. O estado da composição criada em uma *Folha Velha* não interessa ao processo, já que dali nada de proveitoso a ele será retirado. Simplesmente esses papéis atendem a uma necessidade produtiva, seu resultado pictórico é visto como um efeito colateral a sua função.

Cada tela é limpa oito vezes antes de iniciar com as impressões "válidas", ou seja, oito *Folhas Velhas* são usadas a cada novo trabalho de impressão.



Figura 71 - *Folhas Velhas* em secagem junto às "folhas novas" (papéis apenas com o desenho na cor rósea). A sequência das folhas na fotografia comunica a ordem da impressão, o que torna claro que as *Folhas Velhas* são usadas durante o processo inicial de impressão, quando da preparação das telas de serigrafia.

Os processos de criação das *Folhas Velhas* está esquematizado a seguir:



Esquema 2 - Processo de criação das *Folhas Velhas*. Fonte: o autor.

Para um maior aproveitamento das *Folhas Velhas*, já que essas não mais irão servir de suporte aos decalques, muitas também sofrem impressão em seu lado oposto, aquele que não contém a camada de cera que propicia o descolamento da decoração do papel durante a estampagem.

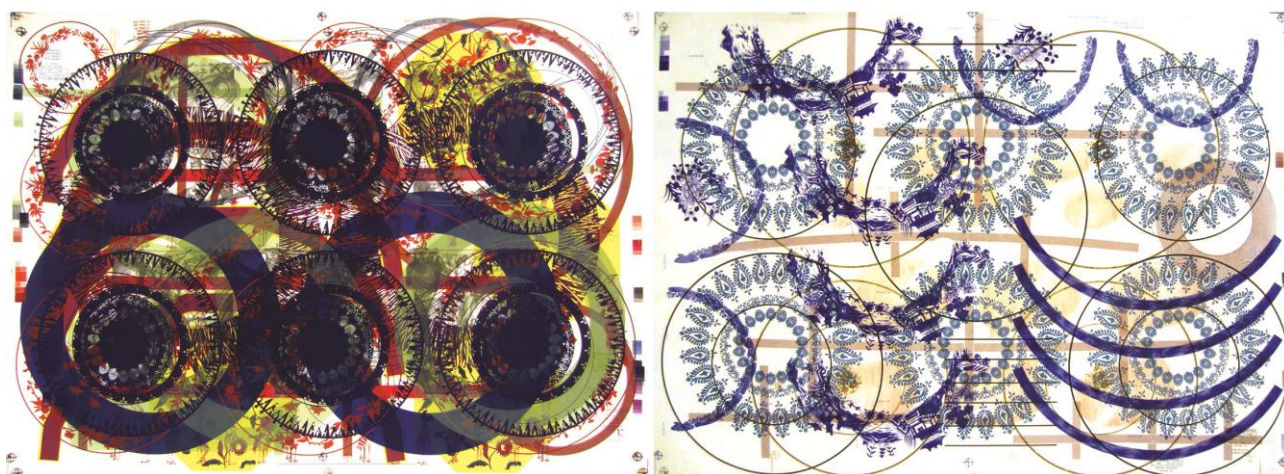


Figura 72 - Reprodução de *Folha Velha* com dois lados impressos. Serigrafia sobre papel, 55 cm x 75 cm. Fonte: o autor.



Figura 73 - Detalhe de *Folha Velha* posta sobre mesa de luz. Fonte: o autor.

As *Folhas Velhas* são descartadas definitivamente quando, devido às suas inúmeras camadas de impressão, acumulando de tinta em sua superfície, o papel não seja mais capaz de absolvê-la e acaba por grudar nas telas, o que pode danificá-las.



Figura 74 - *Folhas Velhas* descartadas. Fonte: o autor.

Além da limpeza, existem ainda outros usos dados às *Folhas Velhas* dentro da fábrica. Elas servem como proteção às "folhas novas", como uma capa protetora envolvendo-as nos carrinhos que as transportam pela fábrica para evitar um possível esmurramento causado pelo contato entre a área impressa e a estrutura metálica do carro.



Figura 75 - *Folhas Velhas* como proteção nos carrinhos de transporte das “folhas novas” (que estão logo detrás da *Folhas Velhas*, formando a resma de papéis). Fonte: o autor.

Outra função encontrada foi para limpeza da máquina de aplicação da laca. São colocadas *Folhas Velhas* para receber o excesso de laca, evitando que este caia diretamente na máquina, como demonstrado na figura abaixo.



Figura 76 - *Folha Velha* usada para receber o excedente de laca presente na tela. Fonte: o autor.

É notável citar que outros usos tornam-se possíveis logo que haja a necessidade e a possibilidade de as *Folhas Velhas* auxiliarem nas atividades da fábrica. Dessa forma, torna-se clara a versatilidade desse material dentro desse cenário de produção industrial. O que torna ainda mais instigante vislumbrar quais os possíveis usos ao deslocar essas folhas para outros territórios.



Figura 77 – Reproduções de *Folhas Velhas*. Serigrafia sobre papel, 55 cm x 75 cm. Fonte: o autor.

PRÁTICA DO PROJETO

Pesquisando em *Folhas Velhas*

Considerações a respeito de minha atuação enquanto designer no campo de pesquisa

Minha atuação inicia-se no ato da apreensão. A recolha das *Folhas Velhas* para o projeto acontece durante o processo fabril no qual elas são constantemente requisitadas para limpeza das telas. A recolha acontece no mesmo sítio em que o funcionário as requisitam para efetuarem mais uma limpeza de tela, as estantes as quais as folhas ficam depositadas. Durante a seleção das folhas, o conteúdo pictórico encontra-se ainda em construção, mas a necessidade em obter matéria-prima para a feitura do projeto antes que ela seja levada pelo lixo força-o a retirá-las daquele ambiente em que encontram-se constantemente sendo construídas, portanto, acontece a interrupção do processo para aqueles papéis, paralisando suas composições visuais naquele dado estado e criando um produto final.

A seleção do papel é passa pelo seguintes critérios:

| Critérios de seleção do material | |
|----------------------------------|---|
| 1 | Os direitos de autoria sobre os desenhos, no qual força a escolha apenas para aquelas <i>Folhas Velhas</i> composta exclusivamente por camadas que contenham decorações próprias da marca Vista Alegre, já que a fábrica também trabalha produzindo decalques para clientes externos; |
| 2 | A <i>Folha Velha</i> conter, no mínimo, três camadas de limpeza referentes a telas com decorações diferentes ; |
| 3 | Quando os critérios acima são preenchidos, a escolha é determinada pelo gosto estético pessoal que traduz meus interesses de atuação com as folhas. |

Tabela 6 - Critérios de seleção do material o para projeto prático. Fonte: o autor.



Figura 78 - Análise das *Folhas Velhas* durante a seleção de material para a realização dos trabalhos práticos. Fonte: o autor.

A importância da minha atividade, enquanto *designer*, também recai em perceber a relevância de determinados papéis em relação a outros durante a seleção necessária à execução de algum projeto. Em outro contexto, essa seleção pode caber a outros participantes do projeto (*stakeholders*), dependendo do caráter e da pertinência de cada projeto.

The real challenge for postindustrial designers is to enroll stakeholders in their Project, to convert opponents into supporters, and to create the resources needed to realize what they like to see. Projects inherently inspire cooperation among stakeholders. (Krippendorff, 2006, p. 183)

É papel do *designer*, na virada semântica (KRIPPENDORFF, 2006), de conceber uma rede que torne o possível o processo de produção, através da colaboração com *stakeholders*, para isso, usando das competências específicas, como *second-order understanding*, na orquestração desse processo sem fechá-lo a ideias exteriores, mas definindo seu foco principal.

Ao tratar o acaso como um agente do processo, um *stakeholder* aproveitando-se da ideia de Krippendorff (2006), abre-se uma nova possibilidade de se pensar o modo de se construir um projeto. Essa imprevisibilidade trazida pelo acaso contribui na construção de uma estética que se fundamente na extrapolação dos métodos desenvolvidos e seguidos da esteira de produção industrial da Vista Alegre.

Apresento outra peculiaridade: a decoração gravada sobre porcelana não surge exclusivamente de uma produção pessoal fruto de minha criatividade. Não é na escolha do traço, das curvas, das cores e da distribuição coreografada dos elementos de uma coleção que se verifica minha participação enquanto *designer* no processo. Mas em sua seleção e reutilização. O material visual do projeto vêm do catálogo de decorações já desenvolvida pela fábrica, nada que essa matéria visual alude é originário da minha liberdade enquanto confeccionador de estampas. Essas construções foram realizadas ao acaso, com a colaboração de funcionários que, cumprindo a tarefa que lhes definiram, selecionam dada *Folha Velha* para dada tela que contém dada decoração que compõe o leque de informações visuais pensada pela Vista Alegre para atender às aspirações de seus consumidores.

As decorações já estão feitas, o que há de novo nesse trabalho é o modo o qual elas estão apresentadas. As folhas de decalques possuem a função de suportar o desenho decorativo a ser estampado em determinada peça, as dimensões físicas do papel permitem a impressão de mais de um decalque por vez, decisão pensada para otimizar a produção. Essa constelação de decalques na folha não é o produto final pensado, depois elas seriam recortadas e cada decalque separado para decorar aquela peça à qual ele está destinado.

Diferente do que analisou Forty (2007) sobre o papel do *designer* nos primórdios do desenvolvimento industrial, no qual ele tinha que buscar a otimização dos processos que desembocariam em uma uniformização da produção, esse projeto apresenta-se em contracorrente a essa tarefa.

Em quase todas as indústrias, uma das primeiras condições que um desenho precisava cumprir era a de dar resultados homogêneos em sua execução, pois um produto que apresentasse variações eventuais seria julgado falho, com razão. Portanto, quase todos os desenhos tinham características comuns a fim de usar os meios disponíveis de produção [...] de tal modo que o acaso e a variação fossem eliminados. (Forty, 2007, p. 55)

Nesse caso, o projeto subverte o sistema de duas formas: primeiramente, sua matéria-prima, as *Folhas Velhas*, é trabalhada de forma que considera essa disposição visual da decoração no papel como um todo sem divisões; em segundo ponto e que é o que define minha motivação em realiza-lo, ele trabalha com a sobreposição dessas decorações. O vocabulário visual da fábrica sobreposto ao acaso, aleatoriamente, mas que comunica o cotidiano de produção da produção, os desenhos que ali estão inseridos são os desenhos que foram produzidos pela fábrica em um determinado espaço de tempo e seguindo as decisões comerciais de por no mercado uma decoração específica em detrimento de outra que não foi produzida em seu lugar.

Ao fugir das determinações técnicas de manejo do material, por apreender o que foi descartado de sua função primordial, ser uma "folha nova", logo, um material originado pelo erro, apresenta-se uma nova vertente de produção de artefatos, vertente essa que produziu objetos experimentais, contudo, passíveis de produção, nos quais a característica de unicidade e exclusividade está impregnada em seu material. O que chamo de reprodução material do acaso.

Apresentação dos trabalhos desenvolvidos

É chegada a hora de apresentar os trabalhos derivados da investigação sobre as *Folhas Velhas* e realizados no âmbito da residência em design IDPool Vista Alegre.

Para registrar o desenvolvimento desses trabalhos, eu desenvolvi um diário, uma espécie de guia de viagem, que contém anotações a respeito das ideias para os trabalhos, confidências inerentes à minha motivação e aos *feedbacks* recebidos, além de apontamentos técnicos sobre os processos fabris levantados através das conversas travadas com os funcionários da fábrica, *stakeholders* do projeto.

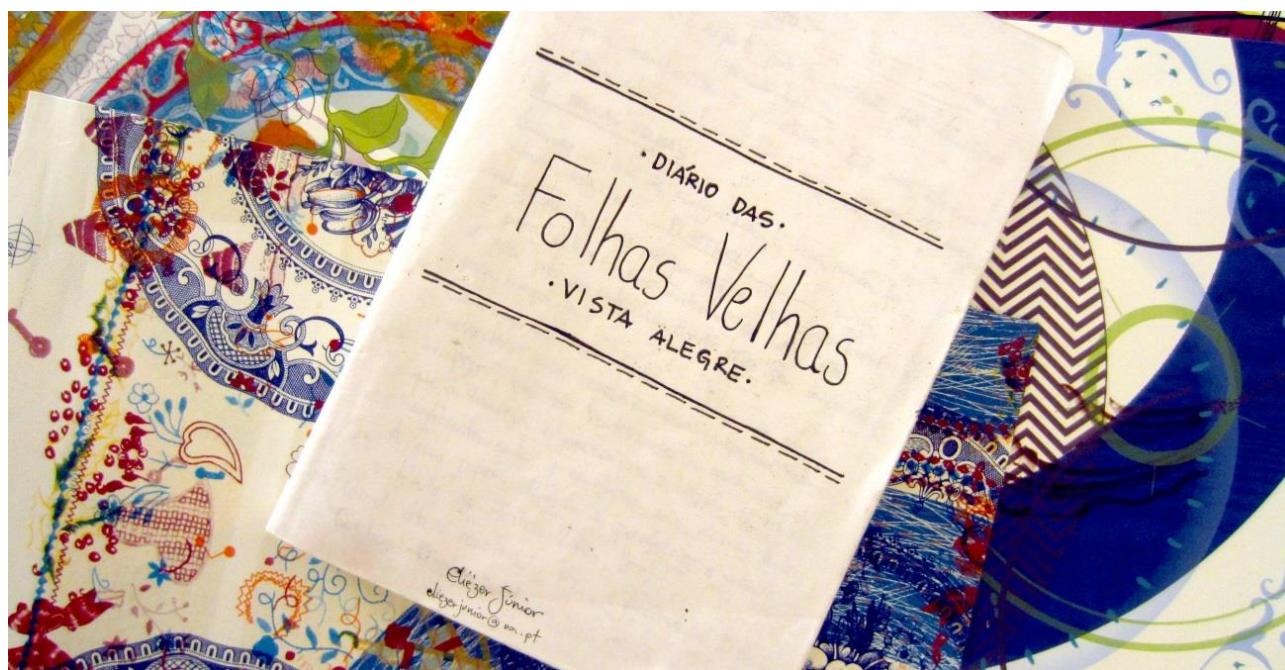


Figura 79 - Diário das *Folhas Velhas*. Fonte: o autor.

Notebooks

Esses trabalhos atendem a um briefing proposto pela coordenação que da residência no qual requisitava o desenvolvimento de capas para cadernos com a marca Vista Alegre a serem comercializados nas lojas da Vista Alegre. Trata-se de uma atitude inédita de ampliação da gama de produtos oferecidos aos clientes, além dos artigos de porcelana. (briefing em anexo, p. 174).

Propostas

1

A proposta consiste no uso de uma *Folha Velha* como uma jaqueta de papel que envolveria o caderno, no qual traria na capa uma reprodução digitalizada de outra *Folha Velha*. Os cadernos possuíam a mesma capa, o que os diferenciaria e os tornaria exclusivos seria a jaqueta que os enveloparia. Para tornar essa ideia de exclusividade mais evidente, todas as jaquetas teriam um adesivo localizado em sua parte posterior que conteria seu número dentro de uma série limitada a 50 exemplares. Essa quantidade foi pensada devido ao fato de que as *Folhas Velhas* sofreriam uma espécie de triagem ao serem selecionadas diretamente do Setor de Produção de Decalques. Portanto, enquanto residente o que supõe minha estadia na Vista Alegre por um tempo limitada, não haveria possibilidade de comercializar um maior número de cadernos, além de haver o interesse em limitar a oferta, o que enfatiza o caráter exclusivo da produção. Essa triagem obedeceria às condições já discriminadas de seleção do material (vide Tabela 6, p. 96).

Durante o desenvolvimento desse projeto, percebeu que uma limitação, além da questão dos direitos de autor, a *Folha Velha* possui um odor característico e nocivo, devido aos óxidos presentes na tinta, por esta não haver sido levada ao forno, processo que os elimina. Para contornar esse fato, foi sugerido o isolamento da folha através de sua emplastificação. O projeto recebeu resposta positiva, porém com o passar da residência e devido à sua complexidade pois lidaria com *stakeholders* externos à

fábrica e ao alto número de outros projetos da fábrica em vias de implementação, não possui tempo hábil para efetivamente acontecer.



De cima a baixo:

Figura 80 – Proposta de jaqueta em *Folha Velha* para notebook (frente). Fonte: o autor.

Figura 81 - Proposta de jaqueta em *Folha Velha* para notebook (verso). Fonte: o autor.

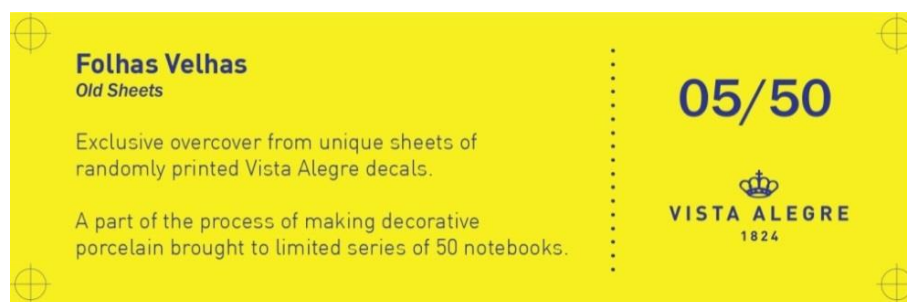


Figura 82 - Etiqueta adesiva com descrição e numeração. Fonte: o autor.

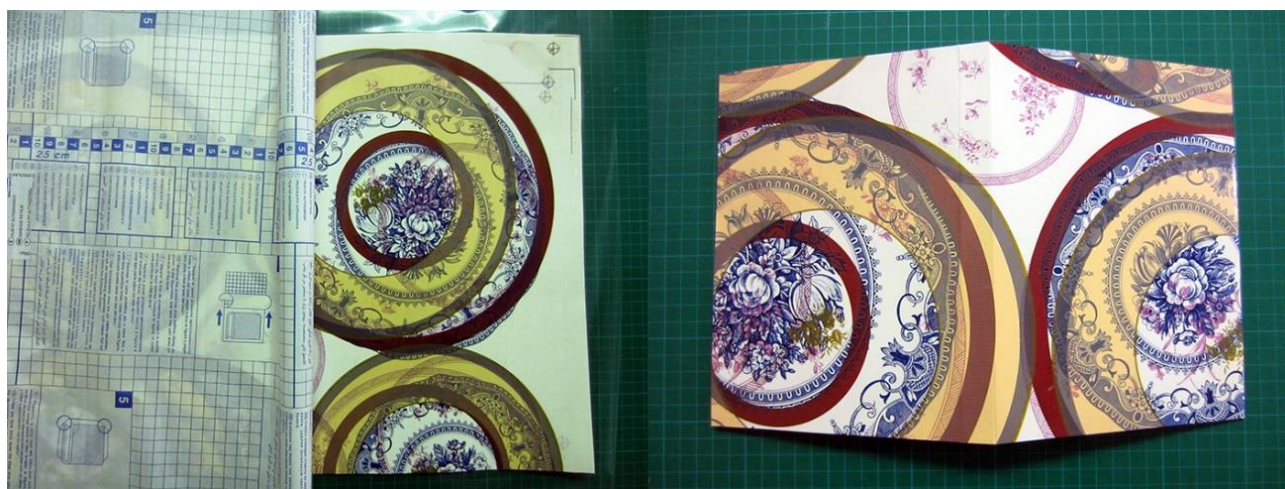


Figura 83 - Simulação de isolamento da tinta através de emplastificação. Fonte: o autor.

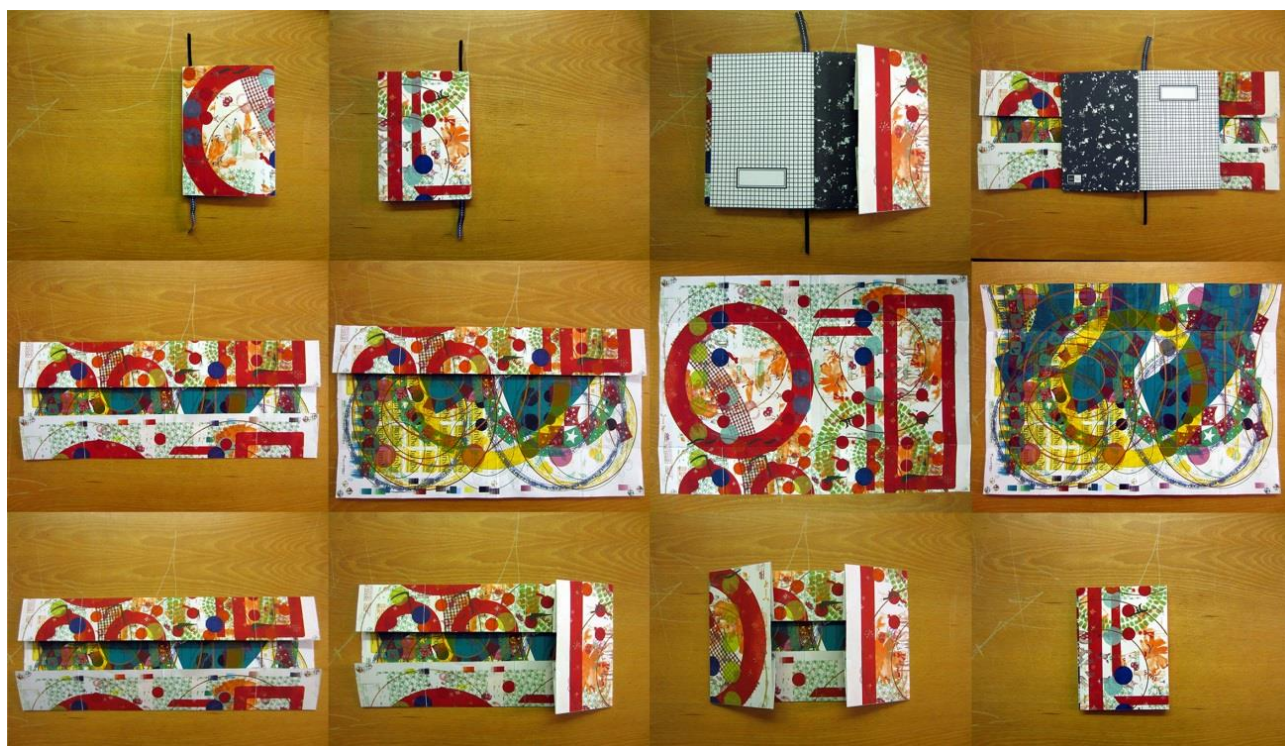


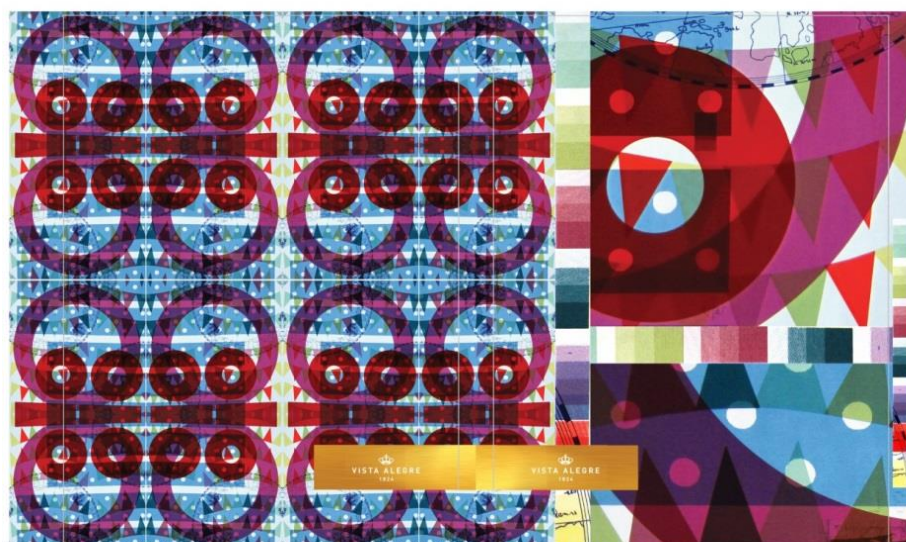
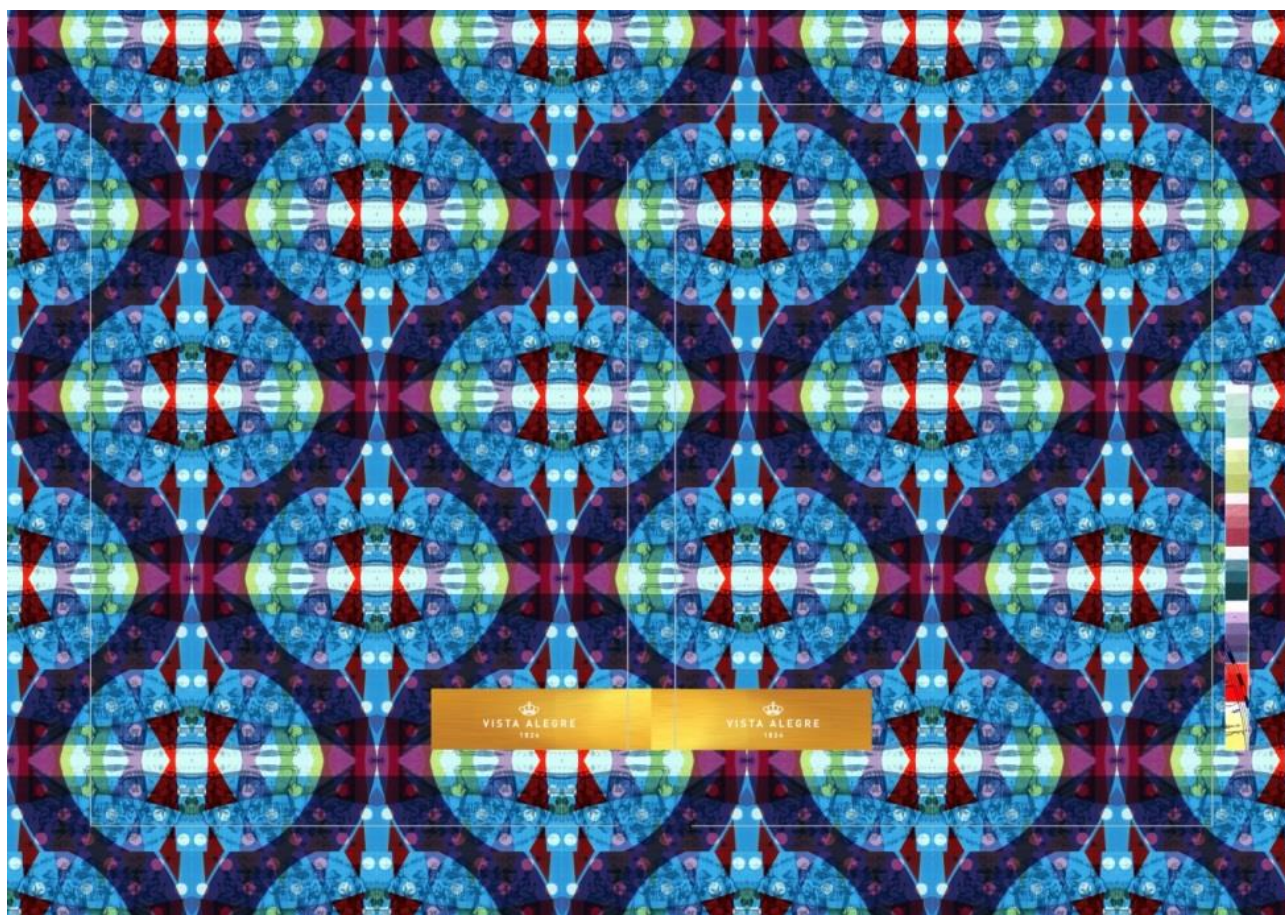
Figura 84 - Desmontagem da jaqueta que seria feita com metade de uma *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 85 - Protótipos de jaqueta. Fonte: o autor.



Figuras 86 e 87 - Propostas para capa fixa, reprodução digital de segmentos de *Folhas Velhas*.
Fonte: o autor.



Figuras 88 e 89 - Propostas para capa fixa, mosaico digital de segmentos de *Folhas Velhas* através de espelhamentos. Fonte: o autor.



Figura 90 - Propostas para blocos de notas com edição digital de segmentos de *Folhas Velhas* através de espelhamentos. Fonte: o autor.



Figuras 91 e 92 – Propostas para blocos de notas reproduções digitais de segmentos de *Folhas Velhas*. Fonte: o autor.

3

A proposta a seguir não possui as *Folhas Velhas* como inspiração direta, porém parte da mesma proposta de ressignificação dos decalques da Vista Alegre. Nesse caderno, intitulado "Travessia", o conceito do pastiche apresenta-se como estratégia condutora de elaboração da composição. Projeto aprovado. Os cadernos serão comercializados nas Lojas da Vista Alegre.



Figura 93 – Capa e contracapa do *notebook* "Travessia". Fonte: o autor.



Figura 94 – Maquete da capa e contracapa do *notebook* "Travessia". Fonte: o autor.

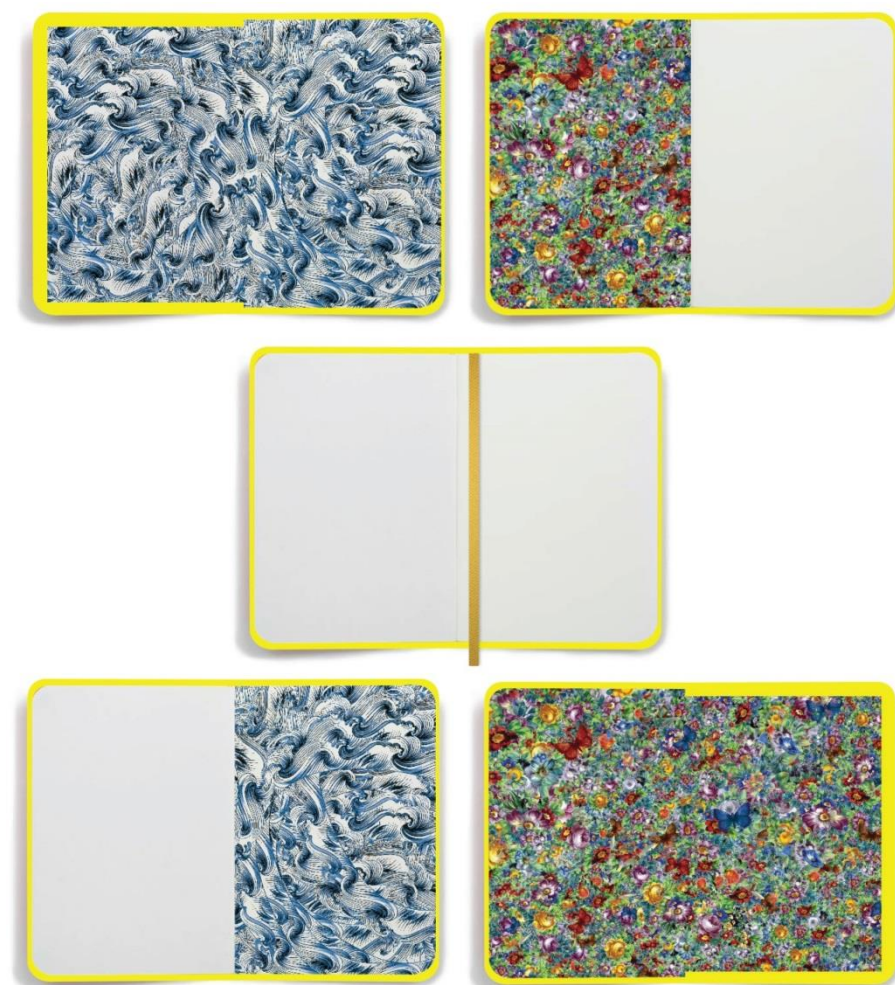


Figura 95 - Maquete das contraguardas do *notebook* "Travessia", sentido capa-contracapa. Fonte: o autor.

4

A proposta a seguir faz uso de fotografias da Quinta da Vista Alegre e busca comunicar as peculiaridades do território entorno da fábrica. O *notebook* é intitulado de "Janelas de Vista Alegre". A proposta foi aprovada para ser comercializada no Museu da Vista Alegre que se situa no mesmo sítio onde foram capturadas as imagens.



Figura 96 - Capa e contracapa do *notebook* "Janelas de Vista Alegre". Fonte: o autor.

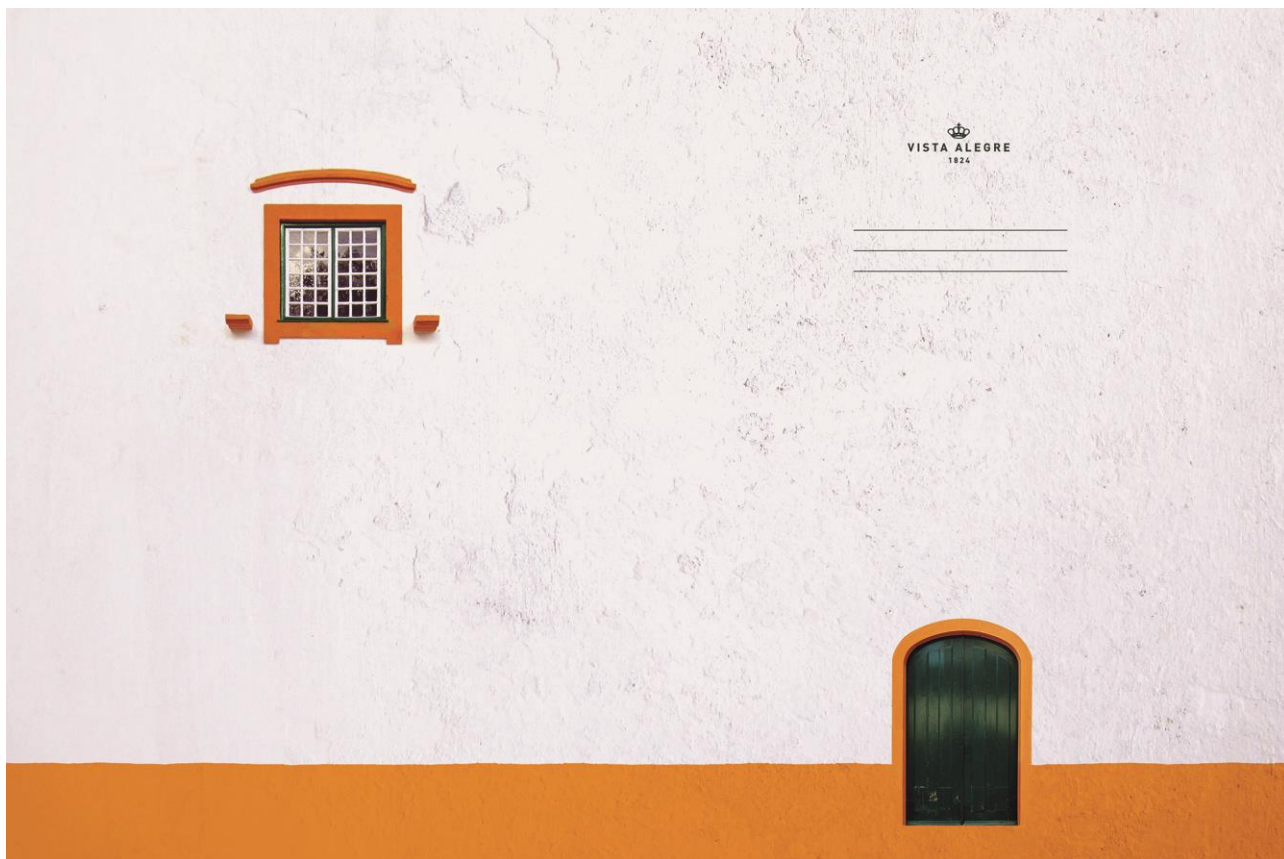


Figura 97 - Contraguada (início) do notebook "Janelas de Vista Alegre". Fonte: o autor.

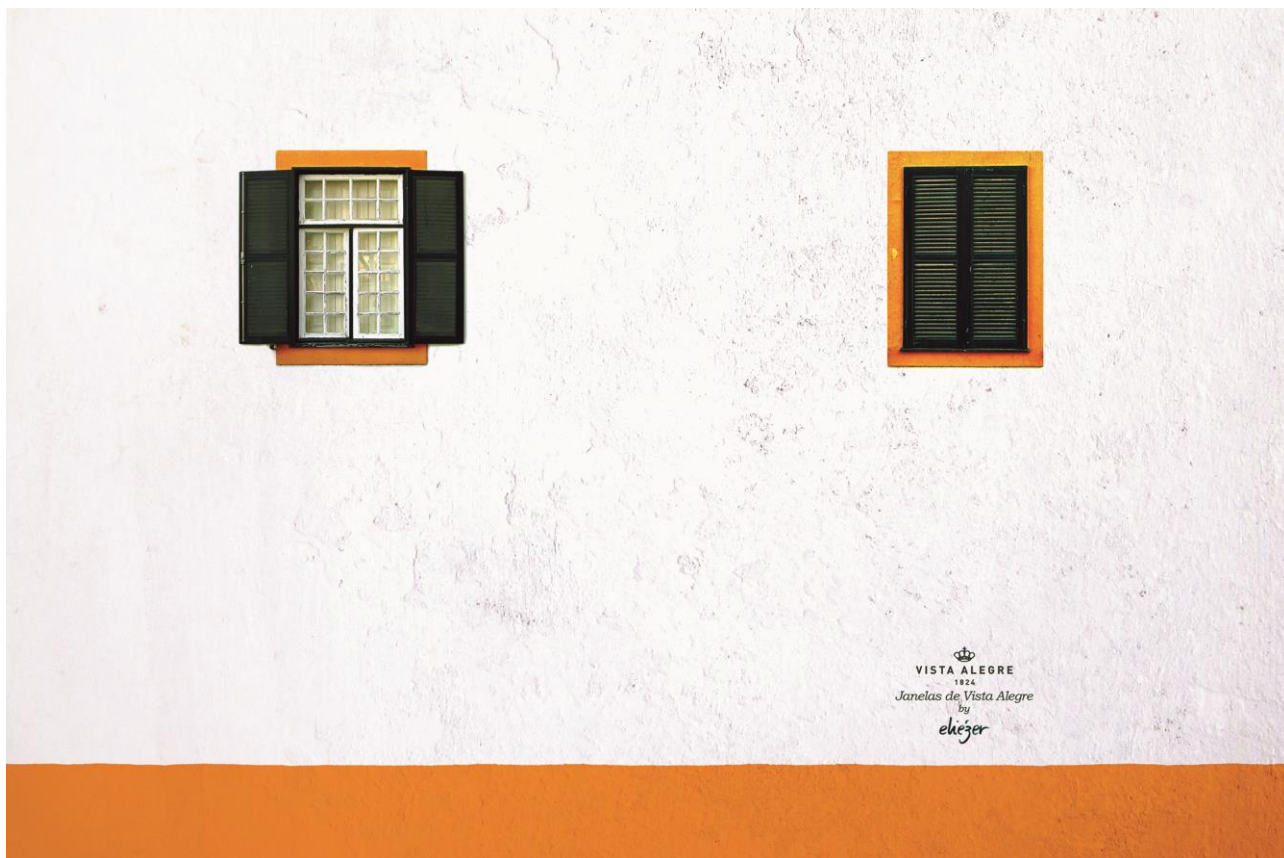


Figura 98 - Contraguada (fim) do notebook "Janelas de Vista Alegre". Fonte: o autor.

Coleção “Folhas Velhas, Por Acaso”

A coleção de peças experimentais “Folhas Velhas, Por Acaso” é visto nesse processo como seu destino final. Nessas peças busca-se comunicar os caminhos percorridos pelo projeto, desde sua pesquisa até sua tradução prática.

Procurando aliar teoria e prática no projeto, através do embasamento em conceitos teóricos do palimpsesto e da transitoriedade significativa dos artefatos, foram desenvolvidos produtos sob a tentativa de se estabelecer um protocolo de materialização do acaso através da gravação dos palimpsestos das *Folhas Velhas* em porcelana.

Trata-se de artefatos em porcelana cuja matéria pictórica gravada provém da extração dos desenhos presente nas *Folhas Velhas* sob a forma de decalque.

Portanto, o projeto resgata o objetivo inicial dos primeiros desenhos impressos sobre a *Folha Velha* ainda enquanto “folha nova”, quando o erro presente ainda não havia sido ocasionado. É restituir àqueles desenhos rejeitados sua intenção inicial: virarem decalques, porém sobre outra abordagem: a do palimpsesto.

Traduzir os esforços dos estudos sobre as *Folhas Velhas* sob a forma de peças em porcelana objetiva completarem o ciclo de pesquisa realizado no contexto da produção industrial da Vista Alegre, bem como responder às propostas da residência: criação de produtos inovadores no âmbito da produção em porcelana. Assim, todo o ornamento presente nas peças da coleção vem da extração das camadas sobrepostas presentes nas *Folhas Velhas*.

Testar como se comportaria essa composição visual quando gravada em porcelana faz com que seja preciso a descrição da metodologia empregada no processo de experimentação em porcelana.

Todas as peças em porcelana estão assinadas a mão, o que ocasionou outra necessidade: a concepção de minha assinatura enquanto *designer*. É interessante perceber que, dentro da pesquisa, abriu-se espaço para o exercício da mensagem imagem que pretendo transmitir através da escrita de meu nome.



Figura 99 – Assinatura

Fonte: o autor.

Abordagem prática

Por tratar-se de um trabalho inovador, a metodologia empregada foi sendo construída em simultâneo ao exercício prático. Dessa forma, por tratar-se de protótipos, o erro norteia os resultados e nesse projeto ele é encarado como agente construtor, portanto, independente de como resultou a experiência, o seu produto é visto como bem-sucedido. Resultam em descobertas, logo, independente de qual seja, sempre haverá algo novo a ser sabido.

Como exemplos das etapas do processo de criação das peças serão usadas imagens do processo de estampagem do serviço de chá da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso”, desde o tratamento da *Folha Velha* até a apresentação do resultado final. Esse serviço de chá serviu de proposta da pesquisa à residência IDPool e é composto por bule, açucareiro e cinco conjuntos de chávenas e pires, com ornamentação originária de uma mesma *Folha Velha*.

Preparação do material para gravação em porcelana

1. Seleção das folhas sob dos critérios descritos na Tabela 6 (p. 96).
2. Após a escolha procura-se verificar os tipos de decoração ali presentes.

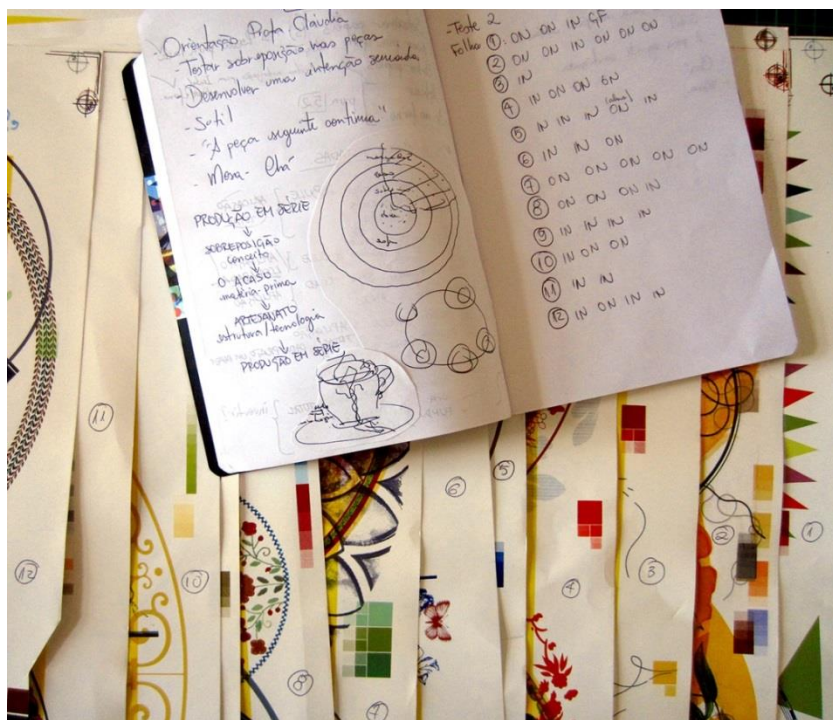


Figura 100 - Lista de investigação das tipologias de decoração presentes em *Folhas Velhas* selecionadas ao projeto prático. Fonte: o autor.

Devido à aleatoriedade de impressões, nas folhas é possível a existência de tipos de decoração diferentes, variando entre *in-glaze* e *on-glaze*.

3. Aplicação de uma camada de laca sobre toda a superfície da *Folha Velha*, para que seja possível a extração dos desenhos durante o processo de estampagem. Logo, transformando a *Folha Velha* em “folha nova”. Uma regeneração simbólica.

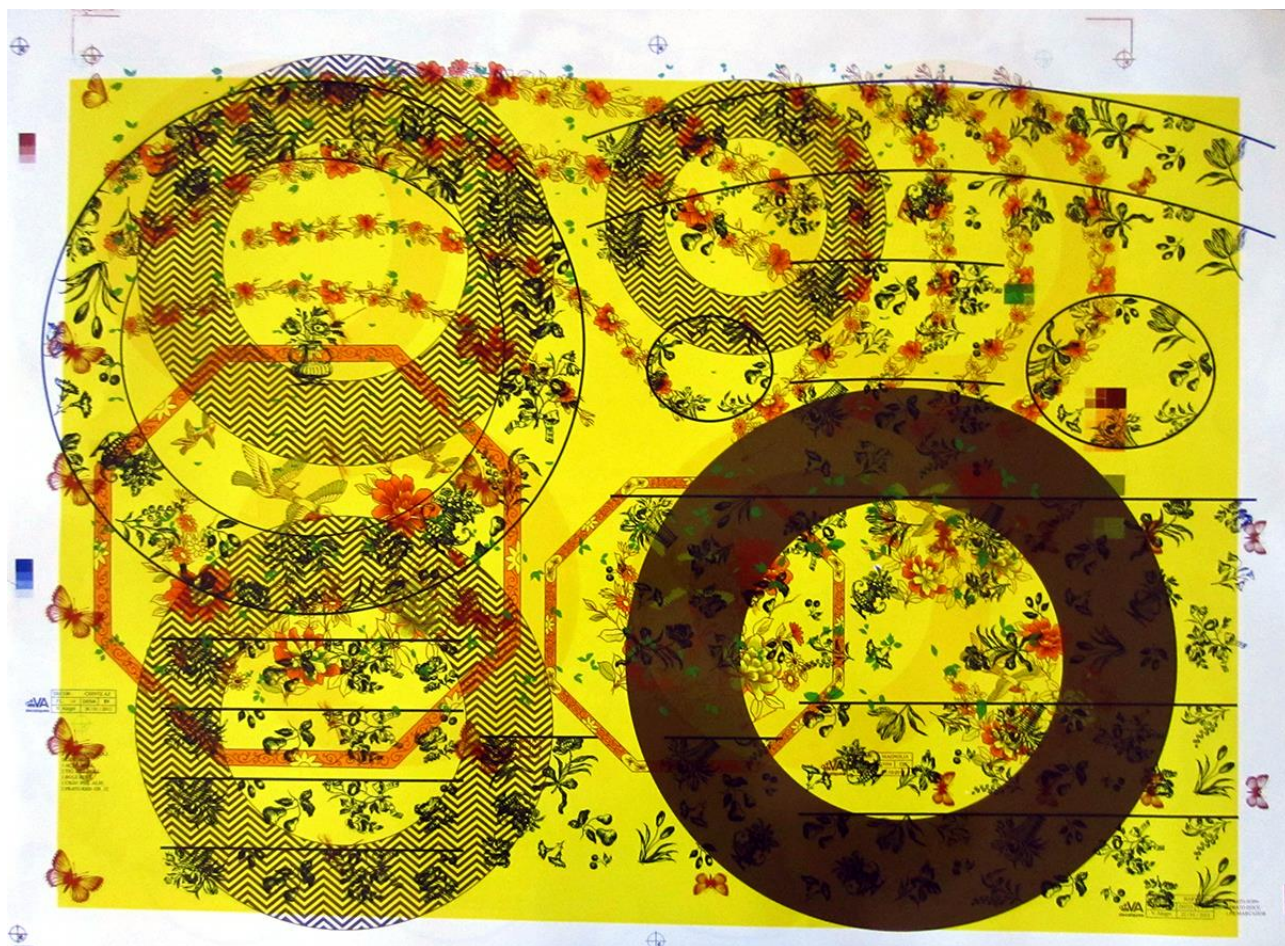


Figura 101 - *Folha Velha* Nº 6 (vide Figura anterior), com aplicação de laca.

Tipos de decoração: 2 camadas *in-glaze*, 1 camada *on-glaze*. Fonte: o autor.

4. Seleção das peças em porcelana a serem estampadas.

Para a coleção, foram selecionadas tanto peças prontas do armazém, escolhidas devido à adequação formal à proposta pretendida (serviços de jantar, serviços de chá, conjunto de canecas, placas); quanto coletadas do contêiner de peças rejeitadas após a inspeção de qualidade da “peça em branco” (vide p. 69) que dali são reaproveitadas para a fabricação de revestimentos cerâmicos.

A decisão em selecionar peças rejeitadas é evidente ao considerar a postura de reaproveitamento realizada no projeto e na intenção de se perceber a possibilidade de concepção de artefatos que carreguem exclusividade e inovação através do erro. Decorações recicladas em peças recicladas. O luxo do lixo.



Figura 102 - Contêiner de "peças em branco" rejeitadas pelo controle de qualidade. Fonte: o autor.

Como tratava-se de uma proposta de produto para o mercado, as peças que compõem o serviço de chá tiveram de ser selecionadas do catálogo de produtos da fábrica, o serviço Glamour foi o escolhido devido a sua superfície plana possibilitar maior liberdade na aplicação dos decalques de *Folha Velha*, já que estes não possuem limites definidos em relação às peças.



Figura 103 - Peças do serviço de chá Glamour da Vista Alegre. Porcelana com filagem e pintura a ouro.

Fonte: <http://myvistaalegre.com/pt/GlamourGold-ServicoCha9Pecas-21114635-pt>. Acesso em 30/10/13.

A estampagem e o artesanato

Através da estampagem, o projeto também realiza uma mescla entre a produção industrial e o artesanato. Sua matéria-prima é um material industrial nato, concebido através da produção em série e descartado por esse mesmo processo devido ao erro, o que o transforma em ferramenta de limpeza produzindo diferenciação através das combinações ocasionais de camadas. Essa casualidade constrói artefatos exclusivos, as *Folhas Velhas*.



Figura 104 - Reprodução de duas *Folhas Velhas* idênticas. Do tipo de excessão que confirma a regra.
Fonte: o autor.

Além dessa prévia consideração, a prática projetual liga-se ao ambiente fabril também por fazer uso de objetos produzidos em série para dar suporte a sua proposta visual. O artesanato entra em jogo pelas estratégias de estampagem em porcelana, desde a seleção das folhas à aplicação manual dos decalques.

A estampagem exige uma minuciosa atenção aos detalhes e requisita habilidades específicas para lidar com os instrumentos de adesivação e acabamento do decalque na peça.



Figura 105 - Ferramentas auxiliares de aplicação e acabamento de estampagem. Chávenas do serviço de chá “Folhas Velhas, Por Acaso” ao fundo. Fonte: o autor.

É necessário também estar atento à temperatura da peça a ser estampada que deve ser mergulhada em água morna, numa temperatura equilibrada para facilitar o deslizamento do decalque em sua superfície sem derreter a laca ou distorcer o desenho que está preso a ela. Os decalques também precisam ser molhados para que seja possível sua extração do papel.



Figura 106 - Porcelanas e recortes de decalques de *Folhas Velhas* imersos em água morna. Fonte: o autor.

No processo de estampagem, o saber é transmitido por funcionários experientes, como numa espécie de transmissão de saber tácito do ofício que visa a perpetuação da prática. Todas as peças de porcelana presentes na coleção “Folhas Velhas, Por Acaso” foram decoradas manualmente por mim com a supervisão das cromadoras Carmina e Lília, 41 anos e 32 anos de trabalho na Fábrica da Vista Alegre, respectivamente.



Figura 108 - Ato de estampagem do bule do serviço de chá “Folhas Velhas, Por Acaso” sob a supervisão da cromadora Lília. Fonte: o autor.



Figura 107 – Peças estampadas do serviço de chá da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso”. Fonte: o autor.

O ato de estampagem não passa pela máquina, é realizado de forma manual, uma decisão estratégica da companhia que comunica, assim, os conceitos de tradição e excelência da marca Vista Alegre.



Figura 111 – Detalhe de pires estampado do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.

A estampagem do serviço de chá seguiu a proposta de tratar os decalques de *Folha Velha* como fragmentos, através dos rasgos realizados ou dos cortes abruptos que interrompem o caminho dos desenhos sobre a porcelana. Com isso, buscou-se transmitir a ideia do papel como suporte de origem das impressões em *Folhas Velhas* além de exercitar outra abordagem à estampagem, intencionando romper com a simetria da aplicação clássica do decalque, na qual os posicionamentos são previamente estabelecidos e são correspondentes às dimensões e limites da peça em porcelana.

El fragmento como material creativo responde así a una exigência formal y de contenido: expresar lo caótico, el casual, el ritmo, el intervalo de la escritura. De contenido: evitar el orden de las conexiones, alejar "el monstruo de la totalidad". (CALABRESE, 1987, p. 102)

Cada chávena e pires possuem propostas de estampagem diferentes, oferecendo um leque de 90 combinações possíveis para o serviço.



Figura 112 – Estampagem de chávena e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.



Figura 109 – Detalhe interno da estampagem de uma chávena do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.



Figura 110 – Peças estampadas prontas para irem ao forno *in-glaze*. Fonte: o autor.

A queima e o acaso

Como os tipos de decoração impressos em *Folhas Velhas*, *in-glaze* e *on-glaze*, possuem temperaturas de queima diferentes (vide Tabela 5, p. 73), é necessário que as peças sejam postas em forno *in-glaze*, por possuir temperatura superior de cozedura da tinta, fazendo que todos os pigmentos sejam cozidos.

Por queimarem em forno *in-glaze*, as decorações do tipo *on-glaze* presentes nas *Folhas Velhas* sofrem uma alteração em sua cor e forma que traduzem a cozedura excessiva do pigmento de tinta já que são feitas para resistirem a uma temperatura menor (forno *on-glaze*). É apenas na saída das peças do forno que é revelado o resultado final do processo.

Logo, por mais que se tenha uma noção do resultado, torna-se improvável prevê-lo, pois as cores reagem de maneiras diferentes dependendo de seu matiz e das outras cores sobrepostas ou sobpostas a ela.

O *passo 2* descrito acima, que busca identificar os tipos de decoração presentes nas *Folhas Velhas*, funciona como etapa necessária não para que se tente prever o resultado final da gravação, mas para que a tipologia do material seja identificada, contribuindo para as decisões criativas em estampagem. É relevante citar que a camada de laca sobreposta à impressão também é um obstáculo para alguma tentativa de previsão do resultado. Mesmo que ela desapareça durante a queima, no processo de estampagem ela funciona como um filtro amarelo que dificulta a visualização dos matizes dos pigmentos.

São as intersecções, as inter-relações, os encontros das impressões produzidas pelo acaso que impregnam as peças de imprevisibilidade. Subvertendo, mais uma vez, a lógica industrial baseada no controle dos resultados.

A curiosidade – e tantas vezes a surpresa – com que o artesão procede à abertura do seu forno não mais é possível para o ceramista industrial para quem os resultados devem estar sempre em absoluta concordância com os parâmetros fixados e a surpresa do imprevisto não pode existir. (FRASCO, 2005, P. 19)

O acaso, portanto, surge no projeto em duas oportunidades: na construção aleatória das camadas de impressão serigráfica e durante a queima da peça no forno. Percebem-se, nessa altura duas variáveis do processo: primeiro, o tempo, referente a ausência de um período estabelecido entre as impressões de limpeza que provocam a aleatoriedade na composição das *Folhas Velhas* e segundo, a temperatura, que ocasiona os complexos comportamentos dos pigmentos de acordo com a relação entre as camadas. O acaso como construtor de uma narrativa visual contemporânea.

Release da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso”

“Folhas Velhas” referem-se aos papéis de impressão serigráfica de decalques para porcelana que, pelo erro durante sua confecção, são transformados de produto em ferramenta de produção e, em seguida, a resíduo industrial.

Reutilizados como papel de base para receber as primeiras camadas de tinta das telas de serigrafia, retirando, pela passagem da tinta na tela, todos os óleos e impurezas residuais, limpando-a e preparando-a para as novas impressões. Compõe-se, assim, uma malha visual construída pelas sobreposições das decorações da Fábrica de Porcelana da Vista Alegre.

Essa coleção propõe novas possibilidades de apropriação dessas folhas ao transpor suas cargas pictóricas do papel à porcelana. Propõe um jogo imagético sobre o que pode ser percebido, jogos que se localizam entre as camadas, as sobreposições e os encontros.

O projeto busca pela materialização do acaso. Escondendo e exibindo desenhos e cores que são revelados sobre a porcelana somente durante a queima, processo final de decoração com a atuação, mais uma vez do acaso como agente durante todo o processo. Peças exclusivas que carregam imagens únicas.

Controle e imprevisibilidade, exclusividade e produção em série, design e acaso, arte e indústria.



Figura 113 - Chávenas e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.



Figura 114 - Chávenas e pires do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.



Figura 115 – Açucareiro e bule do serviço de chá da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.

Na figura abaixo podemos perceber a diferença entre o decalque estampado e o gravado em porcelana devido às diferentes tipologias de decoração submetidas à queima *in-glaze*. Demonstrado assim o comportamento imprevisível do processo e a impossibilidade de controle do projeto ao possuir como um de seus agentes o acaso.



Figura 117 - Comparação de pires e chávena da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" antes e depois da queima. Fonte: o autor.

O serviço de chá foi apresentado à coordenação da residência como uma proposta de "estandardização do acaso", ou seja, através da reprodução da *Folha Velha* que originou a decoração do serviço em telas de serigrafia, com os limites dos decalques simulando fragmentos definidos por marcas de corte, propunha-se a produção em série dos decalques para esse serviço. Essa estandardização aconteceria ao converter os desenhos de uma *Folha Velha* em "folha nova".

A proposta, porém, foi recusada. O *feedback* recebido foi de que a decoração continha muitos elementos que transmitiam uma noção de falta de planejamento e cuidado na disposição dos elementos, atributos imprescindíveis aos produtos da marca Vista Alegre. No entanto, como



Figura 116 – Detalhe interno das chávenas do serviço de chá da coleção Detalhe "Folhas Velhas, Por Acaso". Fonte: o autor.

dito anteriormente, essa falta de planejamento na composição da peça foi proposital com o intuito de produzir novas abordagens aos produtos da marca ao mesmo tempo em que se presta tributo a sua história através da referência, do pastiche, da reutilização, partindo de novos métodos, das decorações que transmitem o estilo Vista Alegre.

No seguimento dos trabalhos, foram experimentados outras *Folhas Velhas* sobre outras peças e sob outras propostas. Essas experiências buscavam perceber como se comportavam esses diferentes papéis, que por serem únicos, salvo a exceção já mostrada, oferecem também diferentes composições advindas do imprevisível que acontece durante a queima.

Destinated, Mobile Museum Exhibition N° 7, Hong Kong

Essas peças fizeram parte do primeiro teste realizado em porcelana no qual foram selecionadas três peças para a exibição AUTHENTIC por Mobile Museum N° 7, em Hong Kong, de 7 a 23 de fevereiro deste ano, organizada pelo Centro de Pesquisa em Comunicação Fabrica, Treviso, Itália.

Segue o *release* das peças Destinated:

These pieces in porcelain have decoration derived from recycled sheets of randomly printed porcelain decals and propose a game imagery about what can be or want to be perceived. Considering the fact that these drawings should not support an overlapping treatment, the indefinite visual relationships works with the idea of legitimacy, with what is genuine or not. Images that are not born to be what they are or being where they are.

O Mobile Museum é um museu intinerante no qual colaboram pessoas de todo o mundo. A coleção está em constante mudança dependendo do lugar que está alocada e do tema da curadoria que muda a cada exposição. Até agora, foram organizadas exposição em Milão, Londres, Bruxelas, Helsinque, Luxemburgo, Hong Kong e Pequim. (MUSEUM, 2013)



Figura 118 - Peças "Destinated" veiculadas em artigo na revista Milk de Hong Kong, sobre a exposição AUTHENTIC, Mobile Museum N° 7 (página a esquerda, metade superior)

Fonte: https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn1/551382_10151839761728452_1578308648_n.jpg. Acesso em: 02/04/13.



Figura 119 - Peças "Destinated" expostas no Mobile Museum Hong Kong Exhibition por Fabrice

Fonte: http://www.themobilemuseum.net/files/gimsgs/20_mmhkdestinatedeliezerjunior.jpg.

Acesso em : 10/02/13.

Exposição Design³, Universidade de Aveiro

Os conjuntos de canecas e cinzeiros a seguir fizeram parte da exposição Design³ que exhibe trabalhos dos cursos de licenciatura, mestrado e doutoramento do curso de Design da UA. A exposição ocorreu entre os dias 17 de outubro a 1º de novembro deste ano.

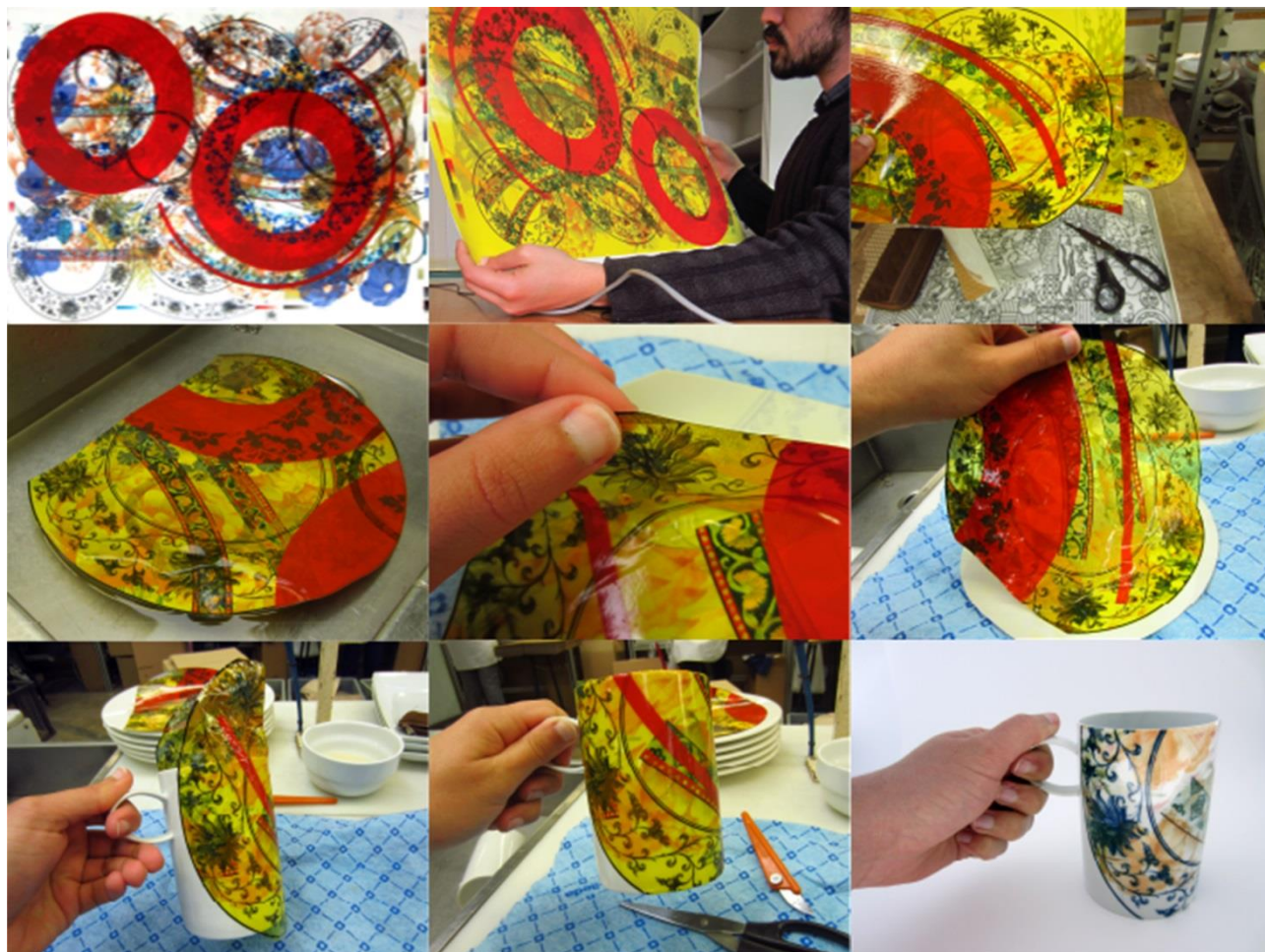


Figura 120 – Acompanhamento do processo de criação de uma caneca da coleção "Por Acaso, Folhas Velhas". Desde a seleção do papel, passando pelas técnicas de estampagem ao resultado final da peça após queima. Fonte: o autor.



Figura 121 - Comparação das etapas de estampagem e queima. Fonte: o autor.



Figura 122 – Canecas da coleção “Folhas Velhas, Por Acaso” exibidas na exposição Design³, Universidade de Aveiro. Fonte: o autor.



Nas páginas a seguir serão apresentadas as peças que completam a coleção "Folhas Velhas, Por Acaso".

Figura 123 – Cinzeiros da coleção "Folhas Velhas, Por Acaso" exibidas na exposição Design³. Universidade de Aveiro. Fonte: o autor.



Figura 124 – Detalhe das placas do puzzle. Uma *Folha Velha* dividida em 24 partes, convidando às composições. Fonte: o autor.

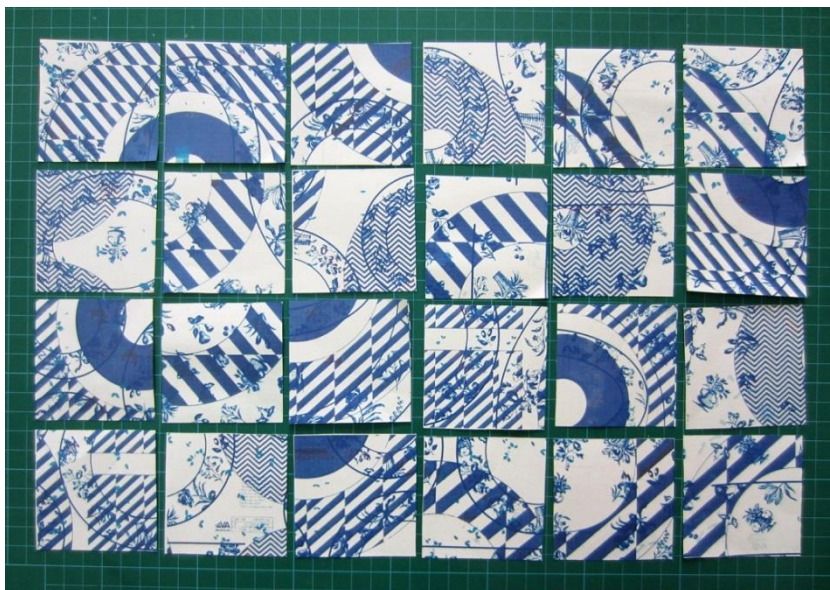


Figura 127 - Figura em papel do puzzle. Fonte: o autor.



Figura 128 - Puzzle formado por placas de porcelana. Fonte: o autor.



Figura 125 - *Folha Velha* com laca e sua reprodução digital que, depois da experiência de queima de outra folha com composição com decorações aproximadas a esta, intentou prever o resultado das peças após saída do forno. Fonte: o autor.



Figura 126 – Comparação entre o puzzle e uma reprodução da *Folha Velha* que lhe deu origem. Fonte: o autor.



Figura 129 – Vaso com filagem a ouro. Fonte: o autor.



Figura 130 – Diferentes ângulos do vaso. Fonte: o autor.



Figura 131 - Prato com filagem a ouro. Fonte: o autor.



Figura 132 – Detalhe de prato com filagem a ouro. Fonte: o autor.



Figura 133 – Vaso e prato provenientes da mesma *Folha Velha*. É interessante perceber a continuidade que um transmite ao outro. Fonte: o autor.



Figura 134 - Conjunto de chávena e pires. Filagem em platina. Fonte: o autor.

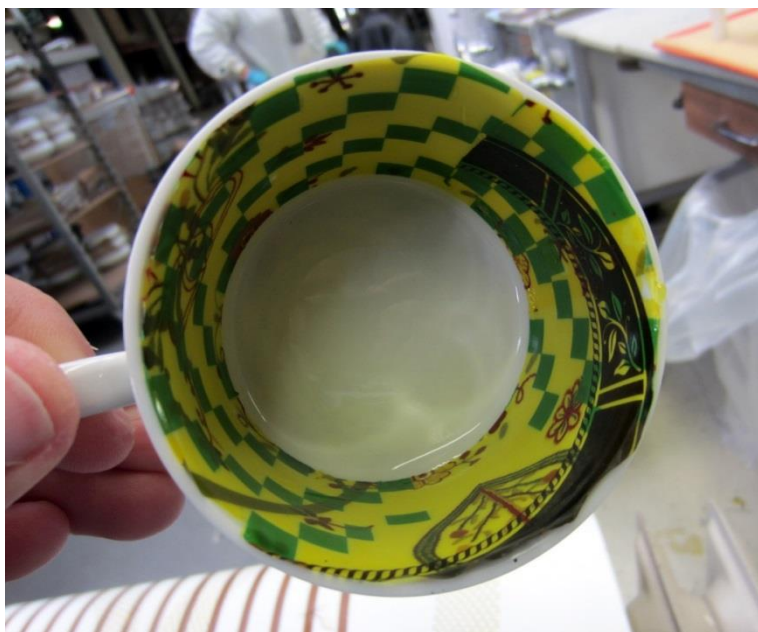


Figura 135 - Aplicação do decalque na superfície interna da chávena. Fonte: o autor.

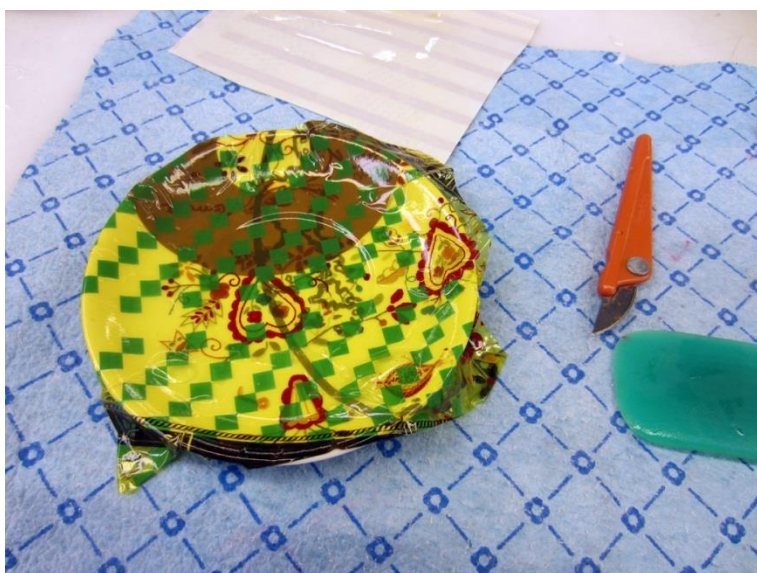


Figura 136 – Pires com aplicação de decalque antes do acabamento da estampagem

No canto inferior direito: Figura 137 - Base da chávena com marca Vista Alegre nº 41 e assinatura.

Fonte: o autor.





Figura 138 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 139 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 140 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 141 - Pratos com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 142 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 143 - Prato com decalque de *Folha Velha*.



Figura 144 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 145 - Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 146 - Pratos com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 147 - Conjuntos de pires com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 148 - Conjuntos de pires com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 149 – Prato do conjunto para tapas com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 150 – Conjunto para tapas com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 151 – Serviço de mesa com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 152 – Pratos com decalque de *Folha Velha*. ■ Fonte: o autor.



Figura 153 – Prato com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Os trabalhos apresentados nas páginas seguintes não possuem as *Folhas Velhas* como material. São baseados na reutilização de decalques da Vista Alegre, através da estratégia visual do pastiche.

Figura 154 – Cinzeiros com decalque de *Folha Velha*. Fonte: o autor.



Figura 155 – Conjuntos de pratos “Minueto N° 4”. Fonte: o autor.



Figura 156 – Prato "Ciranda". Fonte: o autor.



Figura 157 – Pratos “Gira Roda”. Fonte: o autor.



Figura 158 – Marca Vista Alegre nº 43 e assinatura. Fonte: o autor.

CONCLUSÃO

Chega-se ao fim do percurso, talvez incompleto na procura de seus limites. Um território vivenciado e experimentado.

Cabe aqui destacar que a colaboração, o compromisso e o suporte da Fábrica de Porcelana da Vista Alegre foram imprescindíveis à realização do projeto, através da excelente oportunidade de integrar a residência em design IDPool e do aprendizado com os brilhantes profissionais junto aos quais tive o prazer de conviver.

Como resultado dessa trajetória, enfatiza-se o erro como agente ou importante variável aliada ao projeto, o acaso como agente de valor na criação de cenários possíveis, a desordem para a produção de narrativas num íntimo diálogo com a técnica e com os artefatos.

Os experimentos realizados através da reutilização do papel e, de forma mais complexa, da transferência da composição visual das *Folhas Velhas* para porcelana demonstram que é possível visualizar brechas dentro de um sistema controlado, como o processo industrial, e comunicam que estas brechas podem ser compreendidas como desafios para novas oportunidades, aquelas passíveis de gerar *inputs* de inovação, assim como uma oportunidade de perceber, assimilar e testar a elasticidade dos próprios processos.

En efecto el limite es la tarea de llevar a sus extremas consecuencias la elasticidad del contorno sin destruirlo. El exceso es la salida desde el contorno después de haberlo quebrado. Atravesado: superado a través de un passo, una brecha. (CALABRESE, 1987, p.66)

Devido à necessidade de recorte conceitual para a concretização destes escritos, os conceitos do palimpsesto e da valorização simbólica dos artefatos foram escolhidos por serem temas afins à minha trajetória de pesquisa e aos estudos contemporâneos em Design, respectivamente.

Relacionando com as atividades inerentes a esse projeto, foi essencial perceber as abordagens possíveis da noção de artefato, desde aquele concebido pelos meios de produção industrial até aquele que ultrapassa a ideia de materialidade e ancora-se na intangibilidade das relações sociais. Dessa forma, é possível fazer uma analogia entre esses diferentes comportamentos com os resultados do trabalho.

A coleção de artefatos em porcelana “Folhas Velhas, Por Acaso” dialoga tanto com as questões de criação de um artefato material (FORTY, 2007), com sua transitoriedade de uso (CARDOSO, 2012), com sua prática conceptiva baseada na inovação (GUILHERMO, 2011) quanto nas estratégias de comunicação da produção de imagética contemporânea baseada no conceito do palimpsesto (CAUDURO, 2000).

Ao imprimir a esta dissertação o caráter de artefato, realiza-se uma relação com a abordagem intangível da artificialidade (KRIPPENDORFF, 2006). Como um produto de discurso que, através de sua integração com os atores do processo, seja em sua produção ou recepção, cria narrativas que comunicam mensagens através do planejamento e concretização de um projeto em Design (SUDJIC, 2010) que transmite conteúdos a sua audiência, servindo de contributo cultural à sociedade (BICUDO, 2011).

Há muito que pode ser feito.

No que tange às experimentações práticas, devido ao fato de encontrar-se imerso nos processos decorativos, percebe-se a carência de um foco maior na experimentação da forma e modelagem da cerâmica.

Realizar um estudo mais aprofundado a respeito das possíveis estruturas formais que poderiam interagir com a decoração e propor um jogo entre a matéria e o pictórico.

A possibilidade de subverter ainda mais o processo de estampagem, aplicando a noção de sobreposições também durante a aplicação dos decalques e perceber o comportamento dessas camadas de decalques durante a queima.

Como alternativa de prolongamento das atividades deste projeto, apresenta-se a oportunidade de perpetuação da prática aqui desenvolvida através do estímulo a uma continuidade na colaboração entre indústria e academia, essencial mais-valia deste projeto.

A teoria na prática, a prática na teoria: a visão geral da trajetória empreendida durante este trabalho.

Para a perpetuação dessa aliança, propõe-se a realização de *workshops* de estampagem de *Folhas Velhas* sobre porcelana. Enquanto há produção de decalques na Vista Alegre, há a criação de *Folhas Velhas*. Ao pensar numa

ideia de projeto de que o mantivesse em aberto, *work in progress*, os *workshops* partiriam do convite aos participantes a criarem suas próprias peças em porcelana utilizando *Folhas Velhas*, o que geraria uma data de produções exclusivas e personalizadas, aplicando na produção desses artefatos as noções da justaposição construtiva de elementos e da colaboração interpretativa, comportamentos característicos do palimpsesto.

Essas possibilidades aparecem como desdobramentos práticos do projeto cuja intenção foi atuar no campo da estampagem artesanal, ato que em si já é desdobramento de outro: a investigação sobre as *Folhas Velhas*, de ferramentas periféricas de produção a eixo de movimento desse trabalho.

Mesmo possuindo um caráter de experimentar, o diálogo com o mercado esteve sempre presente através da proposta da residência em oferecer novas alternativas para a gama de produtos da Vista Alegre. Logo, isso se configura ao mesmo tempo como limite, pois direciona os resultados da experiência às exigências do mercado, e como mais-valia, pois percebe-se como uma oportunidade de fazer com que a narrativa sobre as Folhas Velhas seja comunicada para um conjunto considerável de pessoas (consumidores) sob a forma de artefatos mercadológicos.

No entanto, a aprovação da coleção, ou de algumas de suas peças esbarrou na questão da identidade da fábrica pois, de acordo com os *feedbacks* recebidos, não representavam a ideia de tradição e excelência comunicadas pela marca.

A proposta centrava-se mais na questão da sofisticação através da inovação ao acrescentar à marca outro vocabulário visual que viria a conversar com o já existente, pois foi realizado através deste.

Como conclusão, logo, percebem-se essas peças da família “Folhas Velhas, Por Acaso”, como experiências que revelaram protótipos, peças exclusivas, mas não acabadas, pois sua completude só acontece através do contato com sua potencial audiência (ECO, 2005).

Existem, no entanto, outras possibilidades de embasamento teórico para as *Folhas Velhas*. Situa-las no campo dos trabalhos artísticos faz com que elas se relacionassem com um pensamento barroco ao tratar de seus

aspectos de construção das imagens impressas e artefatos condensados em *layers* numa construção pelo acaso.

Toda a exuberância que surge dessa composição acidental, da valorização do acaso, seu alto grau de apelo visual originado pelas justaposições e pelo dinamismo das relações desencadeadas entre elas traduzem um movimento diagonal que se distancia da ideia de uma composição clássica, cartesiana e direciona as *Folhas Velhas* a uma estética barroca.

Wölfflin apud Siqueira (1999) propõe à História da Arte uma divisão conceitual baseada em elementos formais. Ele propõe essa divisão sob dois estilos, o Clássico e o Barroco. Sobre o Barroco:

- Trabalha com a indefinição dos limites, a imprecisão das linhas. Os objetos encontram-se ligados uns aos outros através de seus encontros.
- O Barroco relaciona-se com a noção de profundidade. O olhar passeia entre os elementos caminhando pelos diferentes níveis de profundidade, da superfície ao último plano através de rápidas passagens,
- Apresenta uma forma aberta, busca o dinamismo das diagonais. A construção transborda do suporte e escapa aos olhos à medida que a vista busca um definir um foco. Convida à participação do espectador, para que este interaja com a obra.
- Seus elementos composicionais participam de um fluxo, no qual as mensagens são transmitidas através da coreografia do todo, na impossibilidade de destaque individual dos elementos;
- Lida com o jogo entre o claro e o escuro. A atenção a determinadas partes em detrimento de outras. A oposição dual. O vazio e o impregnado.

Nos pontos acima, torna-se claro perceber algumas características formais do Barroco que podem, oportunamente, ser empregadas às características formais das *Folhas Velhas*.

No entanto, é no campo das ações que este projeto encontra maior ligação com a experiência barroca. Através de uma metáfora que resgata a característica barroca do excesso e a realiza uma relação entre cultura material e comportamento pós-moderno.

La cultura contemporánea está viviendo fenómenos de exceso endógeno cada vez más numerosos, que van desde la producción artística a la mediológica, hasta los comportamientos políticos y sociales. (CALABRESE, 1987, p. 75)

Calabrese (1987) defende o termo “neobarroco” para servir de etiqueta a alguns objetos culturais de nosso tempo, os quais, para ele, possuem uma gramática interna especificamente barroca, tendo em vista que essa adjetivação não corresponde a um estilo de época, mas a uma constante que perpassa pelas épocas, assim defendido por Eugenio d’Ors em *Lo Barroco* (1933) apud Calabrese (1987) como uma categoria do espírito. O autor esclarece também que o termo “neobarroco” já foi empregado antes pelo filósofo, pintor e crítico de arte Gillo Dorfles em seu livro *Elogio dela disamornia* (1986), no qual Dorfles defende o abandono dos elementos de ordem e de simetria e enxerga a ascensão do desarmônico e do assimétrico, sem considerar essa atitude, no entanto, como positiva ou negativa em relação à anterior, mas como um natural desenvolvimento dos caracteres formais do século XX.

O autor defende ser a época que estamos vivendo uma idade do excesso que representa superação de um limite, ir além do máximo, transbordamento.

É justamente o ato de trabalhar sobre limites, a percepção do outro lado, o colateral, um paralelo possível e, até então, desconhecido que torna admissível o enquadramento do projeto dentro de um cenário neobarroco, justificado através de sua contemporaneidade com este termo.

Sarduy (1989) ao falar do território barroco defende a ideia de que ele seja um “espaço da viagem, travessia da repetição” (p.63). Ao tratar de uma estética da repetição, Calabrese (1987) apresenta três conceitos fundamentais: a variação organizada, o policentrismo e a irregularidade regulada como construtores de uma estética barroca que, traçando um paralelo com o projeto, estes conceitos podem ser análogos, respectivamente, à combinação aleatória de uma gama limitada de motivos decorativos, à sobreposição desequilibrada de estruturas e ao erro como construtor de uma ferramenta de produção, as *Folhas Velhas*.

O autor resume sua estética da repetição na sentença: “Tudo já está dito, tudo já está escrito” (idem, p. 61).

Na produção de bens culturais de nosso século, o pastiche e o palimpsesto tornaram-se estratégias de produção das imagens. É nesse contexto cultural que o projeto procura localizar-se. A sobreposição impressa nas Folhas Velhas ou gravada em porcelana não foi concebida propositadamente para este fim, foi composta ao acaso. O que ali se encontra é citação, reuso, ressignificação.

Talvez seja válida a chamada por um “novo barroco” realizando uma ligação com essas estratégias que traduzem, sob o viés de uma prática artística, baseada na referência e na justaposição de elementos, os excessos de uma sociedade da informação, de uma cultura globalizada, do acesso virtual às experiências, traços de uma natureza incompleta. Natureza essa inerente à coleção “Folhas Velhas, Por Acaso”, que justifica seu inacabamento no próprio termo que a localiza no tempo: o contemporâneo.

Isso significa que o contemporâneo não é apenas aquele que, percebendo o escuro do presente, nele apreende a resoluta luz; é também aquele que, dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de “citá-la” segundo uma necessidade que não provém de maneira nenhuma do seu arbítrio, mas de uma exigência a qual ele não pode responder. (AGAMBEN, 2009, p.72)

Este percurso alcança o ponto de chegada, mas não seu fim.

Uma viagem termina onde outra começa.

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, G., 2009. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó: Argos.
- AREZ et al, I., 1989. *Vista Alegre. Porcelanas*. Lisboa: Edições Inapa.
- AREZ, I., 1998. *Vista Alegre, porcelanas portuguesas*. Lisboa: Estar Editora.
- BAUMAN, Z., 2001. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- BELLUZZO, G., 2011. Novos enfoques para o design gráfico. In: G. BELLUZZO & M. LEDESMA, eds. *Novos Fundamentos do Design Gráfico*. São Paulo: Companhia das Letras e Cores, pp. 27-40.
- BICUDO, M., 2011. Design thinking: interdisciplinaridade em design. In: G. BELLUZZO & M. LEDESMA, eds. *Novas Fronteiras do Design Gráfico*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, pp. 45-73.
- BOURRIAUD, N., 2007. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- CALABRESE, O., 1987. *La Era Neobarroca*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- CARDOSO, R., 2012. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- CAUDURO, F. V., 2000. Design gráfico & pós-modernidade. *Revista FAMECOS*, Volume 13, pp. 127-139.
- DELEUZE, G., 1991. *A Dobra, Leibniz e o Barroco*. São Paulo: Papirus.
- ECO, H., 2005. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva.
- ESCOBAR, Á., 2006. *El palimpsesto grecolatino como fenómeno librario y textual*. Zaragoza: Institución "Fernando el Católico".
- FORTY, A., 2007. *Objetos de Desejo, design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac & Naify.
- FRASCO, A. F., 2005. *Mestres Pintores da Vista Alegre*. Porto: Figueirinhas.
- FRASCO, A. F., 2010. *Vista Alegre: a arte na porcelana*. Guimarães: Museu de Alberto Sampaio.
- GUILHERMO, Á., 2011. Design, inovação e visão de futuro. In: *Novas fronteiras do design gráfico*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, pp. 91-100.
- HURLBURT, A., 2002. *Layout: o design da página impressa*. São Paulo: Nobel.
- KRIPPENDORFF, K., 2006. *The Semantic Turn, a new foundation for design*. Boca-Raton: Taylor & Francis.
- MARTÍN, J. A. H., SANTONJA, J. M. & REDONDO, A. F.-A., 2005. Stomachion. El cuadrado de Arquímedes. *SUMA*, Volume 50, pp. 79-84.

NASCIMENTO JR., E., 2010. *O Dilúvio Pós-Moderno: A Estética do Sublime e a Imagem Contemporânea manifestadas na fotografia Deluge de David LaChapelle*. Monografia de conclusão do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, UFC.

PLAZA, J., 1987. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.

ROMERO, M. P., 2011. Design: apontamentos para definir o campo. In.: G. BELLUZZO & M. LEDESMA, eds. *Novos Fundamentos em Design Gráfico*. São Paulo: Companhia das Letras e Cores, pp. 15-26.

ROUILLÉ, A., 2009. *A Fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Senac São Paulo.

RUÃO, T., 2006. *Marcas e Identidades - Guia da concepção e gestão das marcas comerciais*. 1ª ed. Porto: Campo das Letras.

SANTOS, B. d. S., 2002. *A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência*. Porto: Edições Afrontamento.

SANTOS, R. A., 1998. A Porcelana da Vista Alegre no Contexto Artístico Português. In.: *Vista Alegre, porcelanas portuguesas*. Lisboa: Estar Editora, pp. 5-12.

SARDUY, S., 1989. *Barroco*. Lisboa: Vega.

SIQUEIRA, S., 1999. *A Vida é um Sonho: A Estética do Barroco*. 2ª ed. São Paulo: Centro Cultural Teresa D'Ávila.

SUDJIC, D., 2010. *A Linguagem das Coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca.

Páginas Web

CORREIA, R. d. A., 2009. *Porque é que a Visabeira quer comprar a Vista Alegre*. [Online]

Available at: <http://www.publico.pt/economia/noticia/porque-e-que-a-visabeira-quer-comprar-a-vista-alegre-1357278>

[Acesso em 02 10 2013].

DEMEULENAERE-DOUYERE, C., 2008. *Exposition universelle de 1867 à Paris: documents iconographiques*. [Online]
Available at:

<http://www.archivesnationales.culture.gouv.fr/chan/chan/series/pdf/F12-1867-iconographie.pdf>

[Acesso em 02 10 2013]

HISTÓRIA, 2013. *Porcelana, Serviços Vista Alegre, Portugal*. [Online]

Available at: <http://www.vistaalegreatlantis.com/file/pdf/HISTORIA.pdf>

[Acesso em 1 10 2013].

HISTORIAL, 2013. *Grupo Visabeira*. [Online]

Available at: <http://www.grupovisabeira.pt/>

[Acesso em 02 10 2013].

IDPOOL, 2012. *VAA International Design Pool, Design Residency*. [Online]

Available at: <http://www.vistaalegreatlantis.com/idpool/>

[Acesso em 13 10 04].

ITAÚ CULTURAL, E. d. A. V., 2007. *Rococó*. [Online]

Available at:

http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=65&cd_idioma=28555

[Acesso em 02 Outubro 2013].

MoMA, O. U. P., 2009. *Robert Rauschenberg (American, 1925–2008)*. [Online]

Available at:

http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4823&page_number=4&template_id=6&sort_order=1§ion_id=T070891#skipToContent

[Acesso em 15 Outubro 2013].

MUSEUM, M., 2013. *About*. [Online]

Available at: <http://www.themobilemuseum.net/index.php?/about/>

[Acesso em 30 01 2013].

Palimpsest, T. A., 2004. *About the Archimeds Palimpsest*. [Online]

Available at: <http://archimedespalimpsest.org/about/>

[Acesso em 15 Outubro 2013].

REIS, P., 2013. *Resultados Primeiro Semestre de 2013 - Grupo Vista Alegre Atlantis*. [Online]

Available at:

<http://www.vaaempresas.com/investidores/UPLOADS/COMUNICADOS/2013/VAA Comunicado Resultados 1S13.pdf>

[Acesso em 30 09 2013].

SUPERBRANDS, 2013. *Metodologia*. [Online]

Available at: <http://www.superbrands.com.pt/studies/metodologia/>

[Acesso em 04 10 2013].

VISTA ALEGRE, P., 2013. *Lojas*. [Online]

Available at: <http://www.vistaalegreatlantis.com/contents.aspx/31/Portugal/>

[Acesso em 1 10 2013].

ANEXOS

IDPool 2012
VISTA ALEGRE ATLANTIS

Briefing Hotelware
Decoração Hotelware Premium



MOOD:

Apostar em decorações para o segmento Premium no canal Horeca.

Websites importantes a visitar:

<http://www.raynaud.fr/en/index.php>

<http://www.bernardaud.fr/index.php?id=fr1>

<http://www.ilcoquet.com/>

http://www.royal-limoges.fr/boutique_us/liste_rayons.cfm?code_lg=lg_us

ITEMS:

Decorações nos modelos Domo e Silk Road

TARGET CONSUMER:

Hotéis e Restaurantes Premium

TARGET: PRICE RANGE

Médio/Alto; Alto



Figura 159 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 1/5. Fonte: Residência em design IDPool Vista Alegre. Acesso em: 20/11/12.



Alguns exemplos de decorações de sucesso da concorrência.

Bernardaud



Raynaud - Attraction



VISTA ALEGRE
1824

Figura 160 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 2/5. Fonte: Residência em design IDPool Vista Alegre. Acesso em: 20/11/12.



Raynaud – Toleda or




VISTA ALEGRE
1824

Figura 161 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 3/5. Fonte: Residência em design IDPool Vista Alegre. Acesso em: 20/11/12.



Raynaud – Tresor



Royal Limoges – Galaxie



VISTA ALEGRE
1824

Figura 162 - Reprodução de briefing da residência em design IDPool Vista Alegre. Página 4/5. Fonte: Residência em design IDPool Vista Alegre. Acesso em: 20/11/12.



JL Coquet – Hemisphere



Chic Chic by Paulo Soares!



VISTA ALEGRE
1924

Requisição de Materiais

Artigo: L5D096403
 Descrição: FLS.55X75 DC BARRIERAR(MOTT-VA)-2 IMP.
 Qtd. ped: 275

| Armazém | Artigo | Descrição | Qtd. | Unid. | Obs. |
|---------|----------|--|-------|-------|--------|
| 2001 | 56006880 | CINZENTO - 3173/B (1/1.5) [80820] | 465 | G | 140-31 |
| 2001 | 30000328 | TINTA PRETO 14871 | 65 | G | |
| 2001 | 30000311 | TINTA CINZENTO 15885 | 215 | G | |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 186 | G | |
| 2001 | 56006086 | CYAN 121522 - 2075/B (8/10) [80810] | 630 | G | 120-34 |
| 2001 | 30002409 | TINTA CIANO 121522 - QUADRICOMIA | 350 | G | |
| 1023 | 53003360 | MEDIO OLEOSO REF. 80810 | 280 | G | |
| 2001 | 56006087 | AMARELO 13884 - 0267/A (8/10) [80810] | 1.290 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000112 | TINTA AMARELO 13884 | 717 | G | |
| 1023 | 53003360 | MEDIO OLEOSO REF. 80810 | 573 | G | |
| 2001 | 56006089 | OLEO 803012 - 3129/A | 960 | G | 120-34 |
| 1023 | 30002528 | LACA INTERMEDIA REF 803012 | 960 | G | |
| 2001 | 56006088 | MAGENTA - 2005/C (8/10) [80810] | 1.290 | G | 120-34 |
| 2001 | 30001225 | TINTA CARMIM 771241 | 717 | G | |
| 1023 | 53003360 | MEDIO OLEOSO REF. 80810 | 573 | G | |
| 2001 | 56006090 | VERMELHO 17894 - 1035/A (5.5/10) [80820] | 1.290 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000498 | TINTA VERMELHO 17894 | 833 | G | |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 458 | G | |
| 2001 | 56006091 | PRETO 141232 - 3112/A (8/11) [80810] | 630 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000333 | TINTA PRETO 141232 | 365 | G | |
| 1023 | 53003360 | MEDIO OLEOSO REF. 80810 | 266 | G | |
| 2001 | 56006820 | FUND 10143 - 3227/A (1/1) [80820] | 1.290 | G | 120-34 |
| 2001 | 30002548 | TINTA FUNDENTE 10143 | 645 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 645 | G | |
| 2001 | 56007046 | VERDE ESC - 1790/B (1/2,2) [80820] | 465 | G | 140-31 |
| 2001 | 30000427 | TINTA VERDE 11888 | 192 | G | |
| 2001 | 30000328 | TINTA PRETO 14871 | 64 | G | |
| 2001 | 30000426 | TINTA VERDE 11887 | 64 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 146 | G | |
| 2001 | 56003306 | OURO PG 5547 (TPG 0096 A 20% - 1955/A) | 465 | G | 140-31 |
| 2001 | 30001212 | OURO MATE TPG 0096 A (PG 5547) | 465 | G | |
| 2001 | 56007590 | VERMELHA - 2404/C (1/2) [80820] | 1.620 | G | 77-55 |
| 2001 | 30000498 | TINTA VERMELHO 17894 | 376 | G | |
| 2001 | 30000493 | TINTA VERMELHO 171874 | 282 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000509 | TINTA VERMELHO 171252 | 423 | G | |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 540 | G | |
| 2001 | 56005329 | FUNDENTE 10117 - 2448/A (1/1) [80820] | 960 | G | 120-34 |
| 2001 | 30000563 | TINTA FUNDENTE 10117 | 480 | G | |
| 2001 | 30000550 | OLEO 80820 (MEDIO SERIGRAFICO) | 480 | G | |

Requisição de Tintas

Figura 164 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Requisição de Materiais". Página 1/2. Fonte: Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Acesso em: 10/09/13.

Data: 15.07.2013 Hora: 12:00:43

Artigo: L5D096403

Desig.: FLS.55X75 DC [BARRIERA] MOTT-VAI-2 IMP.

Qtd. ped: 275

ANULAR.

| Armazém | Artigo | Descrição | Qtd. | Unid. | Obs. |
|---------|----------|--|-------|-------|--------|
| 2001 | 56006880 | CINZENTO - 3173/B (1/1.5) [80820] | 165 | G | 140-31 |
| 2001 | 56006086 | CYAN 121522 - 2075/B (8/10) [80810] | 330 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006087 | AMARELO 13884 - 0267/A (8/10) [80810] | 990 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006089 | OLEO 803012 - 3129/A | 660 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006088 | MAGENTA 2005/C (8/10) [80810] | 990 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006090 | VERMELHO 17894 - 1035/A (5.5/10) [80820] | 990 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006091 | PRETO 141232 - 3112/A (8/11) [80810] | 330 | G | 120-34 |
| 2001 | 56006820 | FUND 10143 - 3227/A (1/1) [80820] | 990 | G | 120-34 |
| 2001 | 56007046 | VERDE ESC 1790/B (1/2,2) [80820] | 165 | G | 140-31 |
| 2001 | 56003306 | OURO PG 5547 (TPG 0096 A 20% - 1955/A) | 165 | G | 140-31 |
| 2001 | 56007590 | VERMELHA - 2404/C (1/2) [80820] | 1.320 | G | 77-55 |
| 2001 | 56005329 | FUNDENTE 10117 - 2448/A (1/1) [80820] | 660 | G | 120-34 |

Pressa

Figura 165 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Requisição de Materiais". Página 2/2. Fonte: Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Acesso em: 10/09/13.

Planeamento da Produção



S.aut.-2

| <i>data</i> | <i>Ordens de Fabrico</i> | <i>status</i> | <i>imprs.</i> | <i>total</i> | <i>Observ.</i> |
|--------------------|--|--|-----------------|--------------|----------------|
| 5ª feira 22-Ago | Samatra 7 (110 fls); 157 (220 fls); 229 (55 fls) | 10ª, 11ª, 12ª | 1155 | 1155 | |
| 6ª feira 23-Ago | Samatra 7 (110 fls); 157 (220 fls); 229 (55 fls) | 13ª, 14ª , Laca | 1155 | 1155 | |
| 2ª feira 26-Ago | Samatra 223 (220 fls); 234 (165 fls) | 1ª, 2ª, 3ª | 1155 | 1155 | |
| 3ª feira 27-Ago | Samatra 223 (220 fls); 234 (165 fls) | 4ª, 5ª, 6ª | 1155 | 1155 | |
| 4ª feira 28-Ago | Samatra 223 (220 fls); 234 (165 fls) | 7ª, 8ª, 9ª | 1155 | 1155 | |
| 5ª feira 29-Ago | Samatra 223 (220 fls); 234 (165 fls) | 10ª, 11ª, 12ª | 1155 | 1155 | |
| 6ª feira 30-Ago | Samatra 223 (220 fls); 234 (165 fls) | 13ª, 14ª , Laca | 1155 | 1155 | |
| 2ª feira 02-Set | B/S Manufactura 2 (7 fls) Indias Milano 6 (38 fls) Rosa Vento 3 (15 fls) | 1ª , Laca 2ª, 2ª, 3ª, 4ª 1ª, 2ª, 3ª | 14 152 45 | 211 | |
| 3ª feira 03-Set | Indias Milano 6 (38 fls) Rosa Vento 3 (15 fls) | 5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 9ª 4ª, 5ª, 6ª | 190 45 | 235 | |
| 4ª feira 04-Set | Indias Milano 6 (38 fls) Rosa Vento 3 (15 fls) B/S WoldMarket 1 (330 fls) | Laca 7ª, 8ª , Laca 1ª | 38 45 330 | 413 | |

23-08-2013

8/8

Figura 166 - Reprodução do formulário interno da fábrica "Planeamento de Produção". Fonte: Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Acesso em: 10/09/13.

| | | |
|---|---|---|
|   | <p align="center">ESPECIFICAÇÃO DA QUALIDADE</p> <p align="center"><u>EQ 703</u></p> <p align="center">Defeitos de decalques</p> | <p>REVISÃO: 1</p> <p>DATA: 2006-03-06</p> <p>PÁG.: 1 de 2</p> |
|---|---|---|

1. OBJECTIVO

Descrever os defeitos detectáveis por inspecção visual em folhas de decalque, bem como os limites de aceitação e rejeição.

2. CAMPO DE APLICAÇÃO

Esta especificação aplica-se às operações de escolha e controlo da qualidade de decalques.

3. DESCRIÇÃO

701. Pintas - pontos de tinta existentes no decalque e que não pertencem ao desenho impresso com essa mesma tinta. Pode ser recuperado (raspando) se ao retirar a pinta o desenho não for afectado.

702. Falta de tinta - inexistência de parte da tinta que deveria ser impressa num motivo. Pode ser notório em filigens interrompidas ou contornos de áreas do desenho. Em decalque "HEAT RELEASE", a falta de tinta nas miras (pontos) de acerto, inviabiliza a sua aceitação.

703. Falta de impressão - ausência de uma ou mais impressões num motivo.

704. Desacerto - incorrecto alinhamento das sucessivas impressões. Os desacertos da impressão de ouro são menos evidentes.

705. Falta de laca - ausência de camada de laca na área do motivo, por falha de impressão ou por descentragem da impressão da laca. Em casos ligeiros, pode ser recuperada a falta manualmente.

706. Excesso de laca - excesso de laca em relação ao definido. Em zonas do motivo cuja aplicação seja no limite das peças a laca não deve exceder 1 mm. Quando a laca está no verso da folha (laca atrás) é sempre motivo de rejeição.

707. Dobras no decalque - papel dobrado / vincado em zona de abrangência do motivo. Pode ser aceite se o vinco for pouco acentuado ou se encontrar fora da zona de aplicação da tinta.

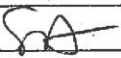

708. Papel rasgado - papel rasgado na zona dos motivos. É aceitável se o rasgão não abranger a tinta.

709. Lixo no decalque - pequenas partículas estranhas ou manchas na área da laca no motivo. Por segurança deve cozer-se um motivo antes da aprovação final.

710. Dente de serra - descontinuidade da linearidade em perfis, semelhante a um serrilhado.



711. Manchas - aspecto não uniforme em áreas sólidas da decoração. Por segurança deve avaliar-se o resultado cozido antes da aprovação final.

712. Esmurrado - tinta impressa e posteriormente esmurrada, danificando a área da decoração.

| | |
|--|--|
| Elaborado por:  | Aprovado por:  |
|--|--|

Ficheiro: EQ 703.doc

Figura 167 - Reprodução de documento interno da fábrica relativo à especificação da qualidade "EQ 703 - Defeitos de decalque". Página 1/2. Fonte: Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Acesso em: 10/09/13.

| | | | |
|---|---|----------------------------|------------------|
|  |  | ESPECIFICAÇÃO DA QUALIDADE | REVISÃO: 1 |
| | | EQ 703 | DATA: 2006-03-06 |
| | | Defeitos de decalques | PÁG.: 2 de 2 |

713. Chupado - aspecto não uniforme de áreas de tinta impressa, semelhante a manchas bastante acentuadas. Em decorações tipo "marmoreado" o desenho pode permitir a aceitação deste defeito com menor intensidade.

714. Descentrado - em decorações com filagens concêntricas as várias impressões foram feitas de forma descentrada, obtendo-se diferentes distâncias entre as várias filagens ao longo do motivo.

715. Outros - defeitos cuja descrição não se enquadra em nenhuma das anteriores.

Em anexo encontram-se exemplos de defeitos e respectivos limites de aceitação/rejeição (numerados sequencialmente de 1 a 14 de acordo com os códigos anteriormente descritos).

CÓPIA DE TRABALHO


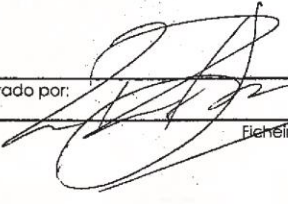
| | | | |
|----------------|---|----------------------|--|
| Elaborado por: |  | Aprovado por: |  |
| | | Ficheiro: EQ 703.doc | |

Figura 168 - Reprodução de documento interno da fábrica relativo à especificação da qualidade "EQ 703 - Defeitos de decalque". Página 2/2.

Fonte: Fábrica de Porcelana da Vista Alegre. Acesso em: 10/09/13.

Observação: anexo do documento com "exemplos de defeito e respectivos limites de aceitação/rejeição" encontrava-se indisponível durante a coleta de material para a pesquisa.

